

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO
(CBG)

JACKELYNE DE OLIVEIRA DA SILVA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Rio de Janeiro

2016

JACKELYNE DE OLIVEIRA DA SILVA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Biblioteconomia
e Gestão de Unidades de Informação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como requisito parcial à obtenção do título
de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador (a): Robson Santos Costa

Rio de Janeiro

2016

Ficha catalográfica

S586h Silva, Jackelyne de Oliveira da.
Histórias em quadrinhos como meio de divulgação científica /
Jackelyne de Oliveira da Silva. – Rio de Janeiro, 2016.
81 f.

Orientador: Robson Santos Costa.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Administração e
Ciências Contábeis, Bacharel em Biblioteconomia e Gestão de
Unidades de Informação, 2016.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Divulgação científica. 3. Bakhtin, M.
M. (Mikhail Mikhailovich), 1895-1975 - Crítica e interpretação. I.
Costa, Robson Santos. II. Título.

CDD 741.5

Elaborada pela autora

JACKELYNE DE OLIVEIRA DA SILVA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MEIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Biblioteconomia
e Gestão de Unidades de Informação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como requisito parcial à obtenção do título
de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, 04 de janeiro de 2017.

Prof. M.e Robson Santos Costa (Orientador)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. M.e Lucia Maria da Cruz Fidalgo (membro interno)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. M.e Marianna Zattar (membro interno)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Para meus pais, Sara e Cicero.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, à Deus, por todas as graças alcançadas em minha vida.

Aos meus pais, Sara e Cicero, por todo o amor e puxões de orelha. Nada disso seria possível sem vocês, meus maiores colaboradores que sempre me ensinaram que a educação é o maior bem a se investir.

Ao meu irmão Wagner, entre tapas e beijos nós nos amamos. Obrigado por tentar me ensinar matemática, mesmo que tenha sido um pouco traumatizante, ajudou, e me fez chegar até aqui.

A minha família por me apoiar e me motivar a sempre seguir em frente e a minha linda sobrinha Stephany, por sua alegria e fofura, mesmo me atrapalhando a escrever, você sempre conseguia me deixar feliz, e no final, é isso que importa.

Aos meus padrinhos Síría e Gilberto, por sempre estarem presentes na minha vida, me ajudando com tudo e um pouco mais, me guiando, me protegendo. Vocês sempre estavam lá, sendo meus outros pais! Obrigada por tudo, sei que ultimamente não tenho sido tão presente como deveria, mas reconheço e agradeço a tudo que fazem, fizeram e ainda irão fazer. Amo vocês como se fossem meus pais.

Aos meus amigos, por entenderem e compartilharem todas as alegrias e sofrimentos que se vive durante a vida universitária, o tempo é curto, o dinheiro é pouco e as tarefas são infinitas, apesar disso vocês sempre estavam lá, me apoiando, me guiando, me entendendo. Peço desculpas por sempre reclamar e desabafar com vocês nos meus momentos mais tensos que achei que não conseguiria, mas vocês me ajudaram a conseguir, a respirar fundo e seguir em frente. Enfim, obrigado por tudo! A manga FINALMENTE está pronta!!!

As amigas que fiz graças a faculdade, vocês foram e são especiais na minha vida, entrei sem grandes pretensões e só por ter encontrado vocês tudo já valeria a pena, nesses quatro anos juntas passamos por muita coisa, muitas alegrias, muita tensão, muito nervosismo, muitas tristezas, muitas frustrações, muito desespero, sempre achando que não ia dar tempo, porém o mais importante que passamos por todos esses sentimentos juntas e nos ajudando. Obrigada por todos os conselhos, pelas ajudas, pela enorme paciência, pelas risadas, pelas tretas e fofocas. Continuem por perto. Amo todas vocês!

Ao pessoal da Fundação Getulio Vargas pelos bons momentos, pelas risadas e ensinamentos que aprendi com vocês. Agradeço em especial à Márcia Bacha, por

ser uma excelente chefe, sempre compreensiva e uma ótima profissional, e a Kelly Ayala por eu ter enchido MUITO o saco com o meu TCC. Obrigada pela paciência, Kelly! Sentirei saudades de todos e lembrarei com carinho desse tempo, felizmente estou oficialmente me retirando do ranking dos piores da sala, haha.

Ao meu orientador Robson Santos Costa, por me guiar durante todo o percurso desse trabalho, pelos livros emprestados, pelas dicas, ideias e aconselhamentos. Obrigado por tudo, se não fosse por você, não conseguiria chegar até o fim.

A todos os meus professores, não só os do CBG, mas todos os profissionais que me fizeram chegar até aqui, sem eles isso não seria possível, posso não ter compreendido no passado, mas hoje sei de toda a importância de vocês em minha vida e na de tantas outras que passaram e passarão por vocês, e quem sabe, por mim, enquanto futura bibliotecária.

A todos os bibliotecários que me auxiliaram de alguma forma e é claro aos colegas de turma por sempre nos ajudarmos com as diversas dúvidas ao longo do curso e do TCC.

A Glória Wendhausen, minha outra mãe, por estar sempre presente e cuidar de mim como sua filha, desde que nos conhecemos. Durante esses anos de faculdade você já me salvou várias vezes, inclusive nessa última etapa. Muito obrigada por tudo!

A todos, que nesse momento posso não estar lembrando, mas que de alguma forma me ajudou a chegar aqui. Em meu coração, me sinto grata.

A Jackelyne que entrou na UFRJ em 2013 era totalmente diferente da Jackelyne que sai em 2017, e foram todos vocês e tantos outros, que me ajudaram a cumprir mais esse ciclo de minha vida.

“A imaginação é mais importante que a ciência, porque a ciência é limitada, ao passo que a imaginação abrange o mundo inteiro” (tradução nossa).

Albert Einstein

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal verificar se o discurso de divulgação científica nas histórias em quadrinhos influencia seus leitores na escolha de carreiras acadêmicas, partindo da hipótese de que as histórias em quadrinhos podem servir como meio para a divulgação científica. Propõe-se conceituar histórias em quadrinhos e divulgação científica, demonstrando como a linguagem das histórias em quadrinhos constrói um sentido e entendendo histórias em quadrinhos como um gênero discursivo de acordo com as concepções do pensador russo Mikhail Bakhtin. Para responder o objetivo proposto utilizou-se uma metodologia exploratória e descritiva, com abordagem tanto quantitativa quanto qualitativa, utilizando como coleta de dados um questionário aplicado para alunos dos cursos de graduação das universidades federais localizadas no Estado do Rio de Janeiro. O questionário obteve 29 respostas, onde, a partir dos resultados pode-se chegar à conclusão de que a maioria dos alunos não se sentem influenciados pelas histórias em quadrinhos a cursar alguma graduação.

Palavras-chave: Divulgação científica. Histórias em quadrinhos. Gênero do discurso

ABSTRACT

This paper has as main objective to verify if the discourse of scientific divulgation in the comics influences its readers in the choice of academic careers, starting from the hypothesis of the how comics can serve as means for the scientific divulgation. Is proposed to conceptualize comic books and scientific divulgation, demonstrating how a comic book language builds a meaning and understands comics as a discursive genre according to the conceptions of the Russian thinker Mikhail Bakhtin. To answer this objective, an exploratory and descriptive methodology was used, with a mixed approach, using as data collection a questionnaire applied to undergraduate students from federal universities located in the State of Rio de Janeiro. The questionnaire obtained 29 answers, where, from the results it can be concluded that most of the students do not feel influenced by the comics to study some degree.

Keywords: Science divulgation. Comic books. Speech genres.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Tapeçaria de Bayeux.....	19
Figura 2 - O jardim das delícias terrenas.....	19
Figura 3 - Max und Moritz.....	20
Figura 4 - La Famille Fenouillard.....	21
Figura 5 - As aventuras de Nhô Quim.....	22
Figura 6 - The Yellow Kid.....	22
Figura 7 - Katzenjammer Kids.....	23
Figura 8 - Mutt and Jeff de Bud Fisher.....	24
Figura 9 - Príncipe Valente.....	25
Figura 10 - Ordem de leitura.....	29
Figura 11 - Quadros e requadros.....	30
Figura 12 - Tipos de requadros.....	31
Figura 13 - Requadros narrativos.....	32
Figura 14 - Balões.....	33
Figura 15 - Tipos de balões.....	34
Figura 16 - Recordatário.....	36
Figura 17 - Onomatopeias.....	37
Figura 18 - Metáforas visuais.....	38
Figura 19 - Figuras cinéticas ou de movimento.....	38
Figura 20 - Timing.....	39
Figura 21 - Passagem de tempo.....	40
Figura 22 - Corte gráfico.....	41
Gráfico 1 - Gênero.....	60
Gráfico 2 - Idade.....	61
Gráfico 3 - Cor.....	61
Gráfico 4 - Bairro.....	62
Gráfico 5 - Leitura de HQs na infância.....	63
Gráfico 6 - Leitura de HQs atualmente.....	64
Gráfico 7 - As HQs influenciaram no curso atual?.....	64
Gráfico 8 - As HQs influenciaram em algum outro curso?.....	65
Gráfico 9 - As HQs funcionam como meio de divulgação científica?.....	65

Gráfico 10 - As HQs podem influenciar estudantes?.....	68
Quadro 1 - Respostas dos entrevistados.....	66
Quadro 2 - Opinião dos entrevistados.....	68

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	PROBLEMA.....	14
1.2	JUSTIFICATIVA.....	14
1.3	OBJETIVOS.....	15
2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	17
2.1	HISTÓRICO.....	18
2.2	LINGUAGEM QUADRINÍSTICA.....	26
2.2.1	Quadro e requadro.....	29
2.2.2	Balão.....	32
2.2.3	Recordatário.....	35
2.2.4	Onomatopeias.....	36
2.2.5	Metáforas visuais.....	37
2.2.6	Figuras cinéticas ou de movimento.....	38
2.2.7	Timing.....	39
2.2.8	Corte gráfico.....	40
2.3	TIPOS DE PUBLICAÇÃO.....	41
3	AS VOZES E OS GÊNEROS.....	45
3.1	ENUNCIADO, POLIFONIA E DIALOGISMO.....	45
3.2	GÊNEROS DISCURSIVOS.....	47
3.3	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNEROS DISCURSIVOS.....	48
4	DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA.....	52
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	57
5.1	CAMPO DE PESQUISA.....	57
5.2	TÉCNICAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	58
5.3	POPULAÇÃO/AMOSTRA.....	59
6	ANÁLISES E RESULTADOS.....	60
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
	REFERÊNCIAS.....	75
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO.....	80

1 INTRODUÇÃO

Para Banzato e outros autores (2009) uma das principais características das histórias em quadrinhos (HQs) seria o fato de que a história é contada em sequência de imagens. Essa ideia de contar histórias com desenhos levou anos para ser o que é agora, percorrendo um longo caminho de evolução.

Segundo Vergueiro (2014), é inegável que, nos dias de hoje, as histórias em quadrinhos representam um meio de comunicação de massa de grande penetração social, atraindo um público considerável em grande parte do mundo, independentemente do meio em que são publicadas. Porém, nem sempre foi assim, o gênero das HQs já foi questionado por pais, professores e psicólogos com relação aos efeitos que elas poderiam provocar em seus leitores (VERGUEIRO, 2014).

Profissionais de educação, religiosos, psicólogos, dentre outros, tinham dificuldade em acreditar que as histórias em quadrinhos pudessem contribuir para o aprimoramento cultural e moral dos jovens. Eles entendiam que as HQs afastavam os jovens de leituras consideradas mais profundas, como a literatura. Tal fato gerou movimentos de censura em vários países e banimento de HQs de determinadas instituições (VERGUEIRO, 2014).

Aos poucos o preconceito em torno das histórias em quadrinhos decaiu. Na atualidade, as HQs são utilizadas para diversos fins, incluindo o uso em sala de aula de escolas e universidades, em acervos de bibliotecas de funções diversas entre outros (SILVA, 1985).

De acordo com Vergueiro (2014) em muitos países, como o Brasil, os próprios órgãos de educação reconheceram a importância da inserção das histórias em quadrinhos no currículo escolar e nas bibliotecas escolares, podendo ser utilizadas de várias formas, seja para introduzir um tema que depois será desenvolvido, seja para aprofundar um conceito já discutido, seja para gerar uma discussão a respeito de determinado assunto, seja para ilustrar ideias. São inúmeras as possibilidades.

Além de auxiliar na transmissão do conteúdo escolar, acreditamos que a linguagem das HQs também pode ser vista como um instrumento de divulgação científica, onde os alunos, pelas narrativas quadrinizadas, têm contato com temas relacionados à ciência e que, desse modo, nos faz compreender as HQs como um meio para tratar de forma lúdica aspectos do campo científico no interior do ambiente escolar.

Segundo Orrico (2012), a divulgação científica seria a transmissão do que é produzido pela ciência, em qualquer meio ou suporte, não só transpondo a linguagem especializada para a comum, mas transpondo um universo cultural a outro.

A partir disso, o trabalho se propõe a identificar se a divulgação científica, presente nas histórias em quadrinhos possuem algum nível de influência em seus leitores ao escolher seguir determinadas carreiras acadêmicas.

Compreendemos as HQs como uma linguagem. Tal compreensão é de suma importância para nosso trabalho, pois é por meio da linguagem e

[...] de sua manifestação nos diálogos do cotidiano, nos textos e nas imagens que construímos as referências que viabilizam a existência da memória e que permitem que nos identifiquemos como membros deste ou daquele grupo social (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8).

As autoras prosseguem, ao dizer que a construção da própria cultura e as orientações e ações que temos são construídas pela linguagem (FERREIRA; ORRICO, 2002).

Sendo assim, ao falar sobre as histórias em quadrinhos, discutiremos sobre seu histórico, desde as imagens nas cavernas, ao aparecimento das HQs até os dias mais atuais, as possíveis definições de HQs, sua linguagem própria e seus os tipos de publicação.

Além de compreendermos as HQs como uma linguagem, discutiremos sobre as ideias de Mikhail Bakhtin sobre enunciados, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos, entendendo, as histórias em quadrinhos como gêneros secundários e contemporâneo do discurso. De acordo com Bakhtin (2000), todas as esferas da atividade humana estão sempre relacionadas com a utilização da língua.

Para Bakhtin (2000, p. 280) “[...] qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados [...]”, e que, em conjunto, formam o que podemos considerar como gêneros discursivos.

Além disso, também falaremos sobre a divulgação científica, discutindo suas possíveis definições, formas de se divulgar a ciência para leitores leigos e apresentar a ideia de que assim como outros meios de comunicação, as histórias em quadrinhos podem funcionar como um meio de se propagar a ciência para a maioria da população, que não compreende jargões científicos.

1.1 PROBLEMA

O estudo foi baseado no seguinte questionamento: a divulgação científica presente em discursos de produtos da indústria cultural, como as histórias em quadrinhos, podem influenciar nas escolhas de carreiras acadêmicas?

1.2 JUSTIFICATIVA

O interesse pelo tema se deu, primeiramente, por uma questão de gosto pessoal, que era a de estudar um tema relacionado às histórias em quadrinhos. Em segundo lugar, em conversas informais com estudantes universitários, percebemos que as discussões científicas presentes em determinadas HQs poderiam ter motivado universitários a seguirem as carreiras escolhidas. Desse modo, pensamos em analisar de forma mais profunda se realmente a divulgação científica oriunda dessas narrativas tem motivado ou não esses leitores a optarem por carreiras acadêmicas específicas.

Há mais de cem anos crianças e adultos leem histórias em quadrinhos. Podemos dizer que na atualidade as HQs se tornaram um elemento presente no cotidiano das pessoas e no imaginário das sociedades de grande parte do globo (BANZATO et al, 2009).

Segundo Banzato e outros autores (2009) as histórias em quadrinhos podem ser consideradas grande fonte de divulgação e inovação, já que muitos avanços ocorridos ao longo do século XX foram imaginados antes, no mundo da ficção das histórias em quadrinhos produzidas por alguns autores aficionados por ciência, como por exemplo, as histórias em quadrinhos de Flash Gordon. Tal personagem, criado pelo cartunista Alex Raymond em 1934, é o protagonista da história em quadrinhos considerada como a que mais divulgou feitos da ciência moderna, como o microscópio eletrônico e o videofone, além de antecipar aparatos tecnológicos que seriam inventados somente no futuro, como o radar e mecanismos presentes nas naves espaciais desenvolvidos pela NASA.

Esse olhar para as HQs como um instrumento de divulgação científica é algo relativamente recente. Segundo Vergueiro (2014) foi a partir da segunda metade do século XX, que o desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais fez com que se passasse a olhar os meios de comunicação de massa com outros olhos, buscando analisá-los e compreender melhor seu impacto na sociedade.

As histórias em quadrinhos receberam um novo status social, conquistando lugar entre demais veículos de comunicação e informação, como cinema e a literatura.

A definição utilizada por Spink e Medrado (2004, p. 45) para práticas discursivas seria “[...] linguagem em ação, isto é, as maneiras a partir das quais as pessoas produzem sentidos e se posicionam em relações sociais cotidianas.”. Tal feito tem relação com nosso trabalho, pois esperamos que a partir das leituras das histórias em quadrinhos, surja um entendimento baseado na leitura das histórias em quadrinhos relacionadas com a divulgação científica, fazendo com que os leitores e futuros universitários se sintam intrigados com a temática e motivados a se aprofundar mais no assunto, influenciado assim, a seguir determinadas carreiras por meio de uma produção de sentido.

Para Spink e Medrado (2004, p. 41)

O sentido é uma construção social, [...] por meio do qual as pessoas [...] constroem os termos a partir dos quais compreendem e lidam com as situações e fenômenos a sua volta. [...] Dar sentido ao mundo é uma força poderosa e inevitável na vida em sociedade.

Tal fato demonstra que ao ter contato com narrativas como as histórias em quadrinhos, os sujeitos podem construir os mais diversos sentidos, inclusive em relação a escolhas de carreiras acadêmicas, que é o nosso foco.

Além disso, baseado nas ideias abordadas por Bakhtin, entenderemos as histórias em quadrinhos como um tipo de gênero discursivo, por ser uma ação classificatória, mas também uma forma de compreender como as histórias em quadrinhos se constroem.

1.3 OBJETIVOS

I. Objetivo geral:

O presente trabalho tem como objetivo geral o de verificar se o discurso da divulgação científica nas histórias em quadrinhos influencia leitores na escolha de carreiras acadêmicas.

II. Os objetivos específicos são:

- a) apresentar as definições de histórias em quadrinhos;
- b) apresentar as definições de divulgação científica;

c) demonstrar como a linguagem das histórias em quadrinhos se estrutura e constrói sentido;

d) apresentar as definições de histórias em quadrinhos como um gênero discursivo.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo Vergueiro (1998), as histórias em quadrinhos são conhecidas por diversas denominações em diferentes lugares:

a) Nos países de língua inglesa, são conhecidas como *comics*, *comic books* ou *comic strips*. Essa denominação possui relação com às características cômicas das primeiras manifestações quadrinhísticas.

b) Os franceses as intitulam de *bandes dessinées*, que se refere à forma de como os quadrinhos foram tradicionalmente publicados nos jornais, que era em forma de tira (em francês *bande*).

c) Traduzida de forma literal para o português, gerou a *banda desenhada* que foi incorporada pelos nativos de Portugal e algumas colônias, mas também era utilizada nesses países *história aos quadrinhos*.

d) Os espanhóis chamam de *tebeos*, denominação derivada de uma popular revista dirigida a crianças e jovens que publicava histórias em quadrinhos, assim como o termo *cómicos*, que seria tradução literal do inglês.

e) Nos países latino-americanos, de uma forma geral, optou-se por *historietas*, enquanto no Japão são conhecidas como *mangás*, um nome genérico que caracteriza o veículo onde são publicadas.

f) Os italianos chamam de *fumetti* (fumacinhas em italiano), plural de *fumetto*, utilizada em referência ao balão no qual estão contidas as falas e pensamentos dos personagens dos quadrinhos.

g) No Brasil é utilizado com maior preferência, história em quadrinhos, que normalmente pode vir de forma abreviada como HQ, embora também possa ser utilizado o termo gibis, ocorrendo assim, uma apropriação linguística, já que Gibi foi o título da mais popular revista de histórias em quadrinhos publicada no país, que era uma gíria para garoto.

Com isso, podemos perceber que mesmo sendo diferentes em relações às regiões, as denominações acabam buscando, de alguma forma, utilizar palavras que deixem evidente suas características básicas, além de caracterizar a universalidade dos quadrinhos. Das expressões utilizadas, a que mais se aproximaria desse objetivo foi o termo histórias em quadrinhos, do Brasil, e histórias aos quadrinhos, de Portugal, pois destacam os dois elementos básicos inerentes a esse meio de

comunicação, permitindo o entendimento de que se constitui uma forma narrativa composta pela sequência de quadros pictográficos (VERGUEIRO, 1998).

2.1 HISTÓRICO

Umas das principais características das histórias em quadrinhos é fato dela ser contada em sequência de imagens, mas essa ideia de se contar histórias por meio de uma narrativa imagética levou anos para se tornar o que é hoje. As histórias em quadrinhos percorreram um longo caminho de evolução, cujas raízes históricas estariam nos homens das cavernas. Podemos dizer que as primeiras histórias contadas, são sequências de imagens que mostram o dia-a-dia do homem primitivo, e sua percepção do mundo a sua volta.

Segundo Banzato e outros autores (2009, p. 433):

A pintura rupestre é considerada a primeira manifestação que deu origem aos quadrinhos. Esses primeiros símbolos possibilitaram estudos sobre inteligência, iconografia e a representação da imagem na evolução das culturas e sociedades.

Seguindo na história da civilização, Rahde (1996, p. 104) enfatiza que:

[...] as pinturas e os relevos egípcios continuaram esta narrativa através das imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos, nos túmulos, nos quais apareciam figuras do faraó, da corte, reportando episódios repletos de símbolos e que representavam cenas de caçadas, de colheitas, de oferendas ou mesmo cenas domésticas.

Entre os séculos V e XII, encontram-se outros momentos de evolução do uso da imagem, presentes nas cerâmicas da Grécia e nas paredes em Pompéia, contando feitos mitológicos. Na Idade Média estão presentes em vitrais góticos, tapeçarias, pôsteres de cantores com imagens para ilustrar suas histórias, etc. Acredita-se que devido ao baixo número de alfabetizados, tornou-se uma prática comum contar histórias com imagens (BANZATO et al, 2009).

Segundo Anselmo (1975), uma das tapeçarias dessa época considerada um antecedente remoto das HQs, seria a tapeçaria de Bayeux, um imenso tapete bordado em linho, do século XI, com cerca de 70 metros de comprimento, por meio metro de altura. Nela são representadas cerca de 60 cenas narrando alguns eventos da conquista normanda da Inglaterra por Guilherme II da Normandia.

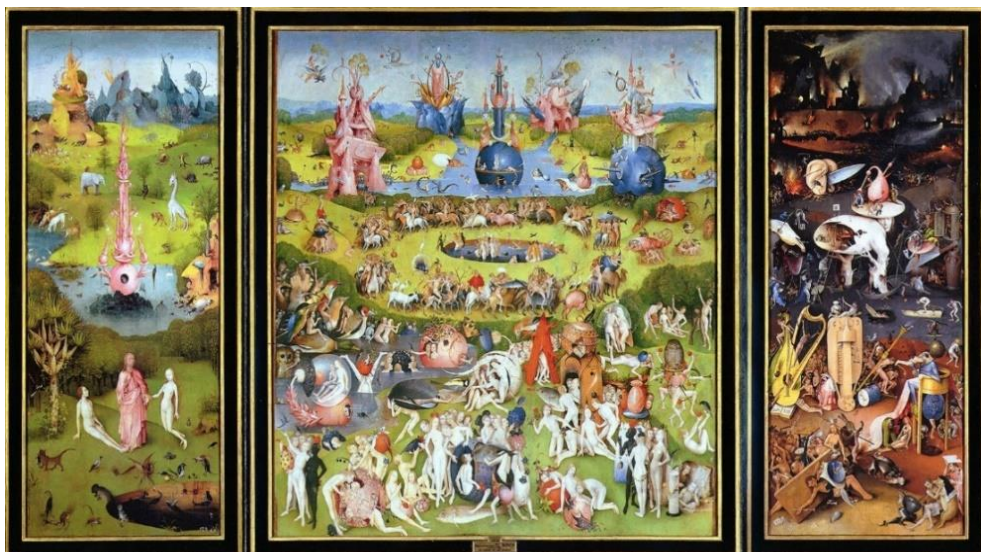
Figura 1 - Tapeçaria de Bayeux



Fonte: Obvious (2013).

Segundo Banzato e outros autores (2009) podemos encontrar na História da Arte, por meio de quadros, uma ordem sequencial de narrar histórias, presente na divisão de obras em três painéis que imprime um ritmo de leitura à narrativa, como por exemplo, o quadro do pintor Hieronymus Bosch, chamado “O jardim das delícias terrenas” de 1504, que descreve a história do mundo a partir da criação, apresentando o paraíso terrestre e o inferno nas laterais, enquanto no centro são celebrados os prazeres da carne, com participantes desinibidos e sem sentimento de culpa. A capela Sistina é outra obra que pode ser associada a evolução da imagem até as histórias em quadrinhos.

Figura 2 - O jardim das delícias terrenas



Fonte: A matéria do tempo (2011).

De acordo com Banzato e outros autores (2009, p. 435) podemos perceber que as formas de representação anteriores as HQs

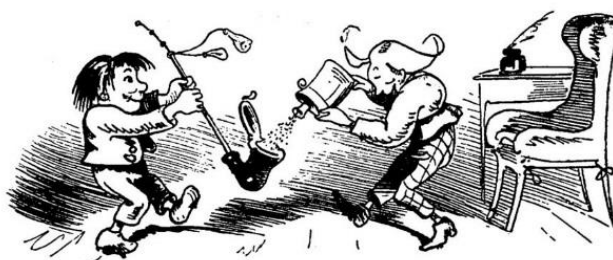
[...] surgem quase que de modo intuitivo no homem, como forma representar sua história e seu cotidiano, por uma linguagem que se vale fundamentalmente da combinação da linguagem verbal e não-verbal. Nesse sentido, as HQs também estimulam o imaginário do leitor uma vez que lhe permite imaginar, especular os movimentos dos quadros.

A invenção da imprensa no século XV, por Gutenberg, foi importante para à circulação de informação em escala mundial, para a humanidade e também para a história das HQs, pois um número maior de pessoas passa a ter acesso a várias informações, o que por muito tempo era apenas privilégio dos nobres.

Enquanto no século XIX, surgem novos avanços tecnológicos da imprensa escrita, e passam a surgir as primeiras histórias em quadrinhos, que eram formadas por quadros com um desenho e uma ou duas linhas de texto embaixo, sendo as ilustrações feitas a traço, em geral com estilo caricato e em uma única cor, contando fatos do dia-a-dia das pessoas, suas rotinas, seus problemas, etc (VERGUEIRO, 1998).

Dentre os autores responsáveis pelo nascimento das histórias em quadrinhos como conhecemos hoje, estão nomes como o alemão Wilhelm Busch, responsável pela criação de *Max und Moritz* em 1845, que contava a história de dois garotos arteiros, normalmente de teor moralista e com os meninos sendo castigados ao final. No Brasil a história foi traduzida pelo poeta Olavo Bilac que os intitulou de Juca e Chico. Já o suíço Rudolph Topfer, é visto por alguns como o grande criador das histórias em quadrinhos modernas, visto que seus trabalhos ilustrados juntavam desenhos satíricos e caricaturas ao texto, e inclusive o uso de balões dos quadrinhos em algumas tirinhas (VERGUEIRO, 1998).

Figura 3 - Max und Moritz



Fonte: Lambiek ([2016]).

Já os franceses acreditam que são os criadores das histórias em quadrinhos, já que o artista Georges Colomb, mais conhecido como Christophe, é responsável pela *La Famille Fenouillard*, criada em 1889, era uma obra gráfica considerada de bastante qualidade e que também foi muito popular em sua época, mas não utilizava balões. Ao invés disso, os textos eram colocados ao pé da página (VERGUEIRO, 1998).

Figura 4 - La Famille Fenouillard

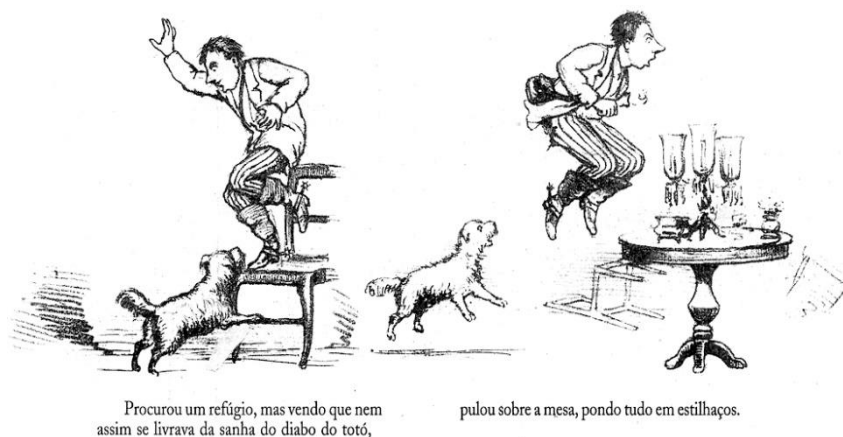


Fonte: Le blog de panse (2010).

Os ingleses afirmam que os quadrinhos surgiram em seus periódicos humorísticos, inclusive, já possuíam a palavra *comics* ou *funnies* em suas capas. A mais famosa seria a revista *Punch*, criada em 1841, que desde o início apresentava um conjunto de desenhos inter-relacionados (VERGUEIRO, 1998).

No Brasil, o ilustrador italiano, naturalizado brasileiro, Ângelo Agostini trabalhou em revistas como *Diabo Coxo*, *O Cabrião*, *Vida Fluminense*, *O Mosquito*, entre outras. Embora não tivesse os elementos característicos dos quadrinhos como o balão, suas ilustrações já possuíam semelhanças. Suas histórias mais conhecidas são *As Aventuras de Zé Caipora* e *As Aventuras de Nhô Quim*, sendo considerada como a primeira HQ nacional, inclusive, no dia 30 de janeiro é comemorado o dia do quadrinho nacional, pois essa é a data de lançamento dessa HQ (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

Figura 5 - As aventuras de Nhô Quim



Fonte: Um blog em quadrinhos ([2011]).

Apesar desses artistas terem sua importância para as histórias em quadrinhos, a primeira história em quadrinhos oficialmente reconhecida foi *The Yellow Kid*, que daria margem ao aparecimento de diversas outras. Para Bibe-Luyten (1987, p. 19) as histórias em quadrinhos “[...] já existiam em estado latente e convergia para o ponto de partida pelo trabalho de vários autores que estavam mais ou menos no mesmo momento criativo.”.

Figura 6 - The Yellow Kid



Fonte: Lambiek ([2016]).

Criada em 1895, pelo americano Richard F. Outcault, e a princípio, publicada pelo jornal *New York World*, como um dos personagens em *Down Hogan's Alley*, que narrava as aventuras de um grupo de crianças que viviam em um cortiço em Nova York. Dentre os personagens existia um garoto chamado Mickey Dugan, de cabeça grande, orelhudo, careca e de camisolão que cobria os calcanhares, que até então

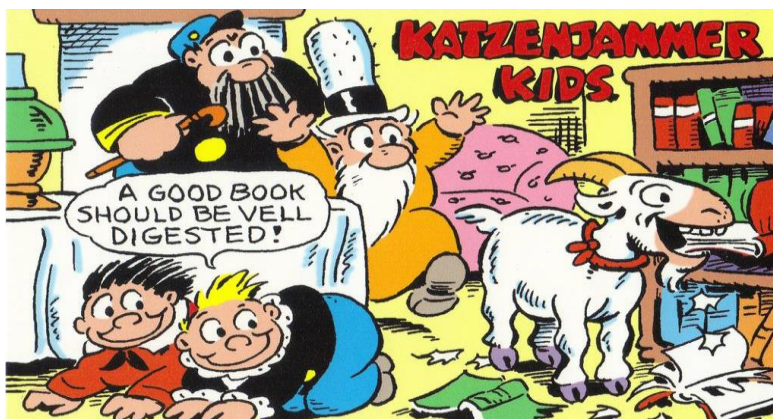
possuía um camisolão da cor branca, mas os técnicos do jornal resolveram testar a única cor que não tinham conseguido imprimir, e assim, o camisolão ganhou a cor amarela, tão característica do personagem (ANSELMO, 1975). Segundo Moya (1977, p. 23) “O próprio público começou a chamá-lo de *The Yellow Kid*, embora o autor jamais tivesse nomeado a figurinha. Por influência das charges políticas, seu camisolão tornou-se panfletário, portando frases e críticas do momento.”. Com a mudança de jornal, para o *New York Journal*, ele enfim, recebe o nome dado pelo público, e passa a se chamar *The Yellow Kid*, onde as tirinhas passam a apresentar desenhos progressivos na narrativa e balões.

Para Bibe-Luyten (1987, p. 19)

Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras, e surgem as onomatopeias acrescentando sonoridade às imagens.

Além da obra *The Yellow Kid*, também podemos citar outras obras significativas para esse início dos quadrinhos como *Katzenjammer Kids*, criado em 1897 por Rudolph Dirks; *Little Nemo in Slumberland*, criado em 1905 por Winsor McCay e *Krazy Kat*, criado em 1913 por George Herriman.

Figura 7 - Katzenjammer Kids



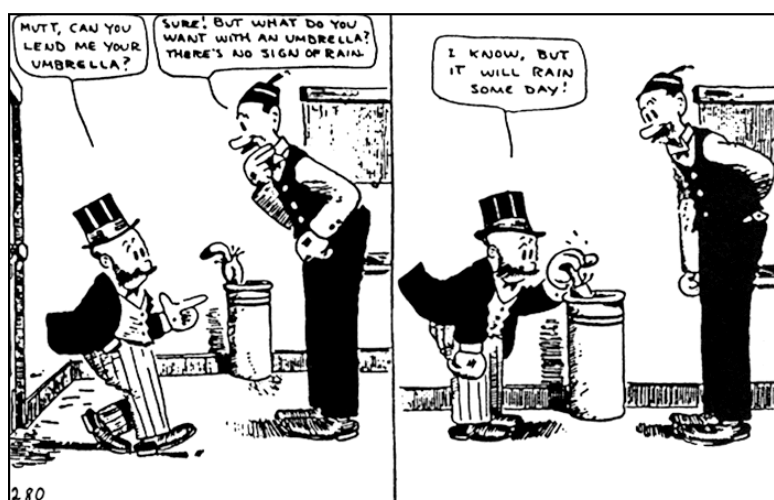
Fonte: The Maitland Mercury (2015).

Até 1907, as histórias eram publicadas em suplementos dominicais, mas a partir desse ano surgem as tiras diárias, deixando de ser algo visto apenas aos

domingos e se tornando diário na vida dos leitores, o que também gerou mudanças no ritmo narrativo das histórias, já que antes elas vinham de modo completo e agora eram divididas em pequenas doses diárias. Artistas como Clara Briggs e Bud Fisher foram um dos propulsores das tiras diárias.

Para Bibe-Luyten (1987, p. 21) “Completa-se, assim, um período de construção da linguagem, com flexibilidade suficiente para realizar uma grande alteração formal sem perder o que já havia conquistado.”.

Figura 8 - Mutt and Jeff de Bud Fisher



Fonte: Wikispaces (2006).

Segundo Vergueiro (1998) o processo de organização empresarial das histórias em quadrinhos se deu por meio dos *syndicates*, que eram grandes organizações responsáveis pela distribuição das HQs, retirando das empresas jornalísticas a obrigação de contratar e de manter os artistas. De acordo com Bibe-Luyten (1987) o sistema de distribuição permitia que grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro publicassem personagens mais famosos por um preço muito mais barato. Isso era possível, pois o lucro dos *syndicates* estava na grande quantidade de tiras que eram vendidas de uma vez só, sem a necessidade de ser redesenhada.

Além disso, os *syndicates* exerciam uma certa censura interna sobre o conteúdo temático, tanto é que as primeiras obras distribuídas eram conhecidas como *family strips*, e giravam em torno do núcleo familiar (VERGUEIRO, 1998).

Durante a década de 1930 e todo o seu contexto histórico com a crise de 1929, viu-se mais visibilidade às histórias em quadrinhos voltadas para a aventura. Para

Bibe-Luyten (1987, p. 26) “A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana.”. Nesse período surgem criações como Tarzan, que inicialmente surgiu em forma de romance e depois foi adaptado por Hal Foster e Burne Hogarth; Flash Gordon, criado por Alex Raymond, sendo uma história de ficção científica, onde o passado, o presente e o futuro se entrelaçam e o Príncipe Valente, de Hal Foster, que se passa na época medieval com cavaleiros, dragões, princesas e castelos.

Figura 9 - Príncipe Valente



Fonte: BD Portugal (2005).

Nessa mesma época, surgem as revistas de histórias em quadrinhos, conhecidas nos Estados Unidos como *comics books*, onde eram republicadas as histórias que anteriormente eram publicadas em jornais. Como foi bem aceita pelo público, os editores se interessaram a publicar obras inéditas nesse novo formato, permitindo assim, o aparecimento de uma grande variedade de personagens e temas diversos (VERGUEIRO, 1998).

Como consequência, em 1938 surge o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos, o *Superman*, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster e publicado na revista *action comics*. Outro super-herói que também merece destaque é o *Batman*, criado em 1939, por Bob Kane e Bill Finger, que até hoje é um dos mais populares e reconhecidos super-heróis (VERGUEIRO, 1998). Outros personagens dessa época bastante famosos eram os personagens da Disney, como Mickey, que inicialmente

era um desenho e que passou para as revistas em quadrinhos. Também destacam-se Pato Donald, Tio Patinhas, Margarida e Zé Carioca (BIBE-LUYTEN, 1985).

Para Vergueiro (1998) foi nesse período que as histórias em quadrinhos se firmaram como um meio de comunicação de massa, com o sucesso dos *comics books*, no mercado norte-americano.

Entretanto, no início dos anos 1950 começou uma campanha contra as histórias em quadrinhos, muitos artigos e livros diziam que as HQs não eram benéficas para as crianças. Um dos livros mais famosos foi “A Sedução dos Inocentes”, do psiquiatra Frederic Wertham, onde ele procurava demonstrar os males das histórias em quadrinhos. Muitos pais e professores acabaram sendo influenciados por essas ideias, e até mesmo nos dias de hoje, ainda se presencia algum tipo de preconceito com as HQs (BIBE-LUYTEN, 1987).

Já em 1960, estudiosos europeus desenvolveram pesquisas que identificavam que as histórias em quadrinhos, diferentemente do que estava sendo pregado, era um importante meio de formação e informação (MOYA, 1977).

Nos anos 1980, surge um novo formato de publicação, as *graphic novels*, e também as minisséries, renovando as histórias em quadrinhos. As *graphic novels* eram adaptações dos tradicionais álbuns de histórias em quadrinhos, produções luxuosas, em geral, de capa dura e papel de melhor qualidade. Já as minisséries eram histórias de ciclo fechado, de um determinado personagem ou título de série, trazendo novos leitores que não queriam se comprometer como um colecionador.

Atualmente, observamos um cenário mais favorável às histórias em quadrinhos, porém não podemos afirmar que não se existem mais preconceitos. Devido as grandes adaptações cinematográficas de *Hollywood*, as histórias em quadrinhos vêm sendo mais reconhecidas, além de ajudar a quebrar o estigma de que HQs são apenas para crianças, mas sim, um produto para várias idades, presentes em livrarias, bibliotecas, bancas de jornal, entre outros.

2.2 LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

De acordo com Roux (1970 apud ANSELMO 1975, p. 32), as histórias em quadrinhos “[...] se situam na categoria da narração figurada, aquela que pode ser pintada, esculpida, gravada, desenhada, bem como impressa ou fotografada.”.

Já Carvalho e Oliveira (2003, não paginado) caracterizam as histórias em quadrinhos como

[...] exemplo de sequência de ações em forma de desenhos, que acontece no tempo, mostrando ao leitor o predomínio da narrativa, trazendo-lhe a ficção como dado mais relevante e conduzindo-o ao desfecho que apresenta uma moral.

Leila Iannone e Roberto Iannone (1994 apud PAJÉU et al 2007, não paginado) acreditam que as histórias em quadrinhos são “[...] um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto.”.

Eisner (2001) afirma que as histórias em quadrinhos são um tipo de arte sequencial, com histórias apresentadas por uma sequência de imagens, formando assim um diálogo. Para o autor as HQs lidam com dois importantes dispositivos de comunicação: a palavra e a imagem que faz com que os leitores exerçam suas habilidades interpretativas, visuais e verbais.

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Estes segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte de um processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual (EISNER, 2001, p. 38).

Para McCloud (1995, p.5) a definição de arte sequencial “[...] é estritamente neutra em questão de estilo, qualidade ou assunto [...]” podendo significar outras coisas. A palavra “arte” pode indicar vários tipos de artes e a palavra “sequencial” pode remeter não apenas aos quadrinhos, mas também ao cinema e a animação.

A partir disso, McCloud (1995, p. 7) chega a seguinte definição de histórias em quadrinhos: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”.

Para Vergueiro (1998, p. 120) as histórias em quadrinhos se

[...] constituem como um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem: o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos

diversos personagens e na representação dos diversos sons, e o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, ideias abstratas e/ou esotéricas etc. Além desses dois códigos, as histórias em quadrinhos desenvolveram também diversos elementos que lhes são hoje característicos, como o balão, as onomatopeias, as parábolas visuais etc.

Segundo Bibe-Luyten (1987) as histórias em quadrinhos nasceram do conjunto de duas artes diferentes a literatura e o desenho, o que ocasionou na criação de um novo gênero, formado por dois códigos de signos gráficos a imagem e a linguagem escrita. Enquanto Eisner (2001, p. 7-8) acredita que:

As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. [...] A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

A função fundamental dos quadrinhos, para Eisner (2001), é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados que são chamados de quadrinhos.

Assim como o uso de quadrinhos para expressar a passagem de tempo, o enquadramento de imagens que se movem no espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. A partir disso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo, com a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios (EISNER, 2001).

De acordo com Eisner (2001) nas histórias em quadrinhos, diferentemente do cinema ou até mesmo o teatro, não se tem a garantia de que o leitor vai seguir a ordem convencional de se ler os quadrinhos, podendo ler o último quadrinho antes de ler o primeiro, por exemplo. Sem essa certeza, basta ao artista acreditar na cooperação do leitor que deve se limitar à convenção da leitura e à disciplina comum da cognição. Sendo assim, a disposição dos quadrinhos na página parte do pressuposto de que o leitor da cultura ocidental, deve ler cada página independentemente, da esquerda para

quadros, concedendo à página recriada um formato externo regular, tratando-se, então, de uma intervenção nos requadros. Basicamente, quem manda na imagem é o requadro.

Os quadros possuem três parâmetros espaçatórios que sempre estarão presentes, mesmo se o quadro for virgem de qualquer inscrição e consistir apenas em um requadro vazio. Os dois primeiros parâmetros são geométricos, sendo eles a forma do quadro e a sua área, medida em centímetros quadrados. Esses parâmetros definem o quadro como espaço. Já o terceiro parâmetro é a posição do quadro, que diz respeito à sua localização na página e, também, dentro de toda a obra (GROENSTEEN, 2015).

De acordo com Groensteen (2015) o quadro é inicialmente uma imagem sem corpo, onde em sua elaboração sobre a folha de papel, o artista começa quase que necessariamente colocando o requadro, mesmo que seja de forma aproximada ou provisória.

Para Groensteen (2015), uma das funções do requadro é rodear o quadro, dando-lhe uma forma determinada. Essa função não remove nada, apenas circunscreve, delimitando uma área que se oferece ao registro do desenho, e, se necessário, dos enunciados verbais. Fechar o quadro é fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese narrativa, para significar sua coerência. O requadro pode ser traçado antes ou depois da elaboração do desenho, essa escolha possui pouco impacto, já que a imagem mental que inspirou o desenho já está enquadrada.

Figura 11 – Quadros e requadros



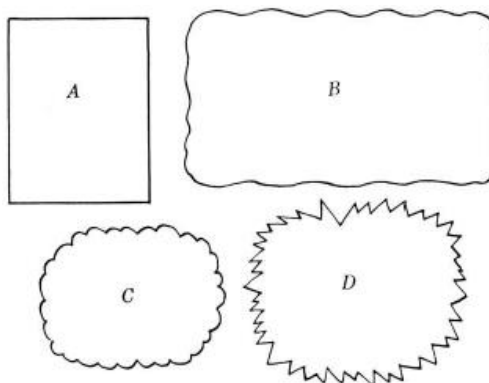
Fonte: Eisner (2001).

De acordo com Eisner (2001) a arte de enquadrar ou emoldurar a ação não apenas define seu perímetro, mas também estabelece a posição do leitor em relação

à cena e indica a duração do evento, “comunicando” o tempo. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A junção de símbolos, imagens e balões faz o enunciado.

Para Eisner (2001) a função principal do requadro é a de moldura, onde se colocam dentro objetos e ações. Além disso, pode ser usado como parte da linguagem não verbal da arte sequencial. Por exemplo, requadros retangulares com traçado reto, geralmente sugerem que as ações contidas nos quadrinhos estarão no tempo presente, assim como o traço sinuoso ou ondulado é o indicador mais comum de passado. A ausência do requadro indica espaço ilimitado, tendo como efeito o de abranger o que não está visível, mas tem existência reconhecida.

Figura 12 - Tipos de requadros



Fonte: Eisner (2001).

Além disso, o formato ou a ausência de requadro pode fazer parte da história em si, podendo expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como também pode contribuir para a atmosfera da página como um todo. O requadro utilizado como elemento estrutural passa a envolver o leitor, sendo a sua função maior do que a de contorno. As variações de traçados do requadro são limitadas pelas exigências da narrativa e pelas dimensões da página. Enquanto o requadro tradicional tem como propósito a contenção, mantendo o leitor distanciado, os requadros narrativos permitem que o leitor entre na ação, acrescentando a narrativa um nível intelectual secundário e que procure lidar com outras dimensões sensoriais (EISNER, 2001). Abaixo podemos ver alguns exemplos de requadros narrativos.

Figura 13 - Requadros narrativos



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.



C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

D. A ausência de requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado. Dá uma sensação de serenidade e apóia a narrativa contribuindo com a sua atmosfera.



E. Aqui o requadro é, na verdade, o vão da porta. Transmite ao leitor que o ator está confinado numa área pequena dentro de uma construção mais ampla. Isso é dito visualmente.



F. O requadro imitando nuvem define a imagem como sendo um pensamento ou lembrança. A ação seria interpretada como se estivesse realmente acontecendo se não houvesse requadro ou o traçado do requadro fosse rígido.



Fonte: Eisner (2001, p. 46-47).

2.2.2 Balão

Segundo Bibe-Luyten (1987) o balão é a marca registrada dos quadrinhos. Na sua forma mais comum indica a fala coloquial de seus personagens, já quando expressam emoções diversas, como supressa, ódio, alegria e medo, os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem.

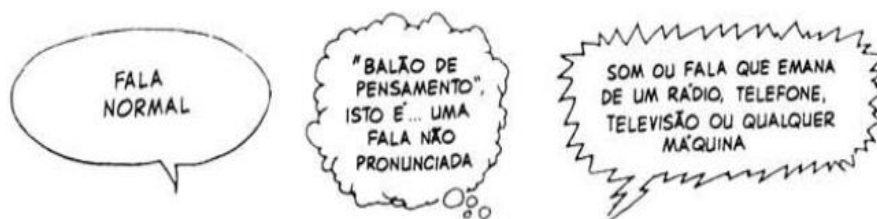
Eisner (2001) acredita que o uso do balão é um recurso extremo, que tenta captar e tornar visível o som, um elemento etéreo. A disposição dos balões, como a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor, contribui para a medição do tempo.

Além disso, é necessário que os balões sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro, sendo lidos segundo as mesmas convenções do texto, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo, nos países ocidentais, e em relação à posição do emissor (EISNER, 2001).

De acordo com Eisner (2001) a primeira versão do balão era uma fita que emergia da boca do emissor. Com o tempo o balão foi se aprimorando e deixou de ter apenas a forma de um requadro, adquirindo significado e passou a contribuir para a narração. O contorno dos balões passou a ter uma função maior do que apenas ser cercado para a fala, sendo atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa. Entretanto, existem histórias em quadrinhos que não utilizam balões, nesses casos o mais comum é que o texto e os diálogos apareçam na parte inferior do quadrinho, dentro ou fora dele.

Para Chinen (2011) o balão é o elemento que mais diferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar sua imagem. O balão permite inserir falas e pensamentos dos personagens nas histórias, sendo um dos meios mais interessantes de se dar “voz” a um meio que não é sonoro. Além disso, os balões possuem formatos e contornos diferentes para cada aplicação.

Figura 14 - Balões



Fonte: Eisner (2001, p. 27).

Para Bibe-Luyten (1987, p. 12-13) as formas dos balões são variadas:

Partindo do balão-fala, podemos encontrar o balão-pensamento, balão-berro, balão-cochilo, balão-trêmulo (medo), balão-transmissão (para transmitir som de aparelhos elétricos ou eletrônicos) balão-desprezo, balão-unísono (mostrando a fala única de diversos personagens), balão mudo e dezenas de

formações diversas. Esses tipos e formas vão depender sempre da situação que se quer criar, ocasionando, assim, ótimos efeitos visuais e comunicativos.

Cirne (1974) acredita que é por meio dos balões que os artistas atingem a metalinguagem, como no caso do Gato Félix de Pat Sullivan, ou dimensões informacionais completamente novas, como no caso de Pogo de Walt Kelly. Para Cirne (1974, p. 26) o balão:

[...] é uma instigante visualização espacial do som, assim como também é a onomatopeia [...] Em estreita relação com a feitura tipográfica do texto, expressa fúria, ódio, medo, alegria, surpresa etc., passando - às vezes - de uma realidade linguística (abstrata) para uma realidade física (concreta) [...].

Cirne (1974) cita que existem cerca de 72 espécies de balões, como o balão censurado, o balão personalizado, o balão mudo, o balão atômico, o balão glacial, o balão sonolento, o balão geográfico, o balão de reflexão, o balão estéril, o balão discursivo, o balão agressivo, o balão onomatopaico, dentre outros.

O balão censurado é aquele que contém símbolos, como caveiras, estrelas, exclamações, espirais, que seriam indicativos de palavrões. Já o balão personalizado determina, a partir dos caracteres tipográficos, a personalidade ou a nacionalidade das pessoas. O balão mudo é o que se apresenta vazio. O balão atômico tem a forma de cogumelo atômico, expressando o espanto do personagem sobre certas ideias ou fatos. Em quase todos os balões predomina a relação ideogramática entre a imagem e o conteúdo expresso (CIRNE, 1974). Abaixo podemos identificar alguns tipos de balões existentes.

Figura 15 - Tipos de balões



Fonte: Era uma vez...Brasil (2016).

Para Groensteen (2015) o balão faz parte do espaço constitutivo da história em quadrinhos, tanto quanto as molduras que englobam um texto narrativo, embora não se tenha o hábito de pensá-lo desta maneira. Como sugere o próprio nome, o balão tende à forma elíptica, embora existam balões retangulares. De modo geral, os balões costumam ser um espaço fechado e compacto.

De acordo com Groensteen (2015) existe uma hierarquia entre o balão e o quadro, partindo do princípio que, a existência do balão se condiciona a do quadro. Porém a recíproca não é verdadeira, visto que existe um grande número de quadros que não apresentam balões, enquanto não acontece de um balão aparecer sozinho, já que ele é uma emissão supostamente sonora e que toda emissão pressupõe um lugar de origem, que seria o quadro.

Já na hierarquia dos espaços, o balão estaria subordinado ao quadro porque este pode fazer o papel de balão e porque o balão implica necessariamente um quadro. Entretanto, essa subordinação conduz a um segundo aspecto, no quadro, o balão conta como uma parcela, ao invés de se constituir como um todo, seria apenas um subconjunto fechado, sendo o espaço restante dedicado, a princípio, ao desenho (GROENSTEEN, 2015).

Segundo Franco (2001) os balões além de funcionar como elemento gráfico que contem em seu interior a fala ou pensamento das personagens, também servem para abrigar onomatopeias e ícones que representam atitudes dos personagens, são as metáforas visuais que funcionam como convenções linguísticas dos quadrinhos.

2.2.3 Recordatário

Segundo Chinen (2015) o recordatário é outra forma de inserir texto nos quadrinhos, podendo, inclusive, incluir falas ou lembranças dos personagens, entretanto o seu uso mais comum é de passar informações como se fosse um narrador externo. Uma das suas formas mais comuns de ser utilizada é para orientar o leitor em relação a tempo transcorrido ou mudança de ambiente. Abaixo podemos ver um exemplo de recordatário, que apesar de possuir um balão de fala, para se entender o contexto do quadrinho é passado através de um narrador uma informação.

Figura 16 - Recordatário



Fonte: Ivu viu a uva (2012).

2.2.4 Onomatopeias

De acordo com Chinen (2015) as onomatopeias são um recurso utilizado nos quadrinhos para “reproduzir” sons. Quase sempre servem para representar sons ambientais ou os que não produzidos pelas cordas vocais, como explosões, latidos, freadas, pancadas, tiros, enfim, toda espécie de ruído natural ou criado pelo homem, podendo ser com maior ou menor fidelidade.

Para Cirne (1974) o ruído nos quadrinhos, mais do que sonoro é visual, isso porque os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas.

Segundo Bibe-Luyten (1987) as onomatopeias são palavras que procuram reproduzir ruídos e sons, completam a linguagem dos quadrinhos e dão efeito de grande beleza sonora. Os ruídos onomatopaicos têm muito a ver também com a língua inglesa, que por ser uma língua híbrida favoreceu a escolha definitiva de palavras para determinar as coisas. Além disso a língua inglesa já é sintética e, por isso mesmo, reproduz o som com maior proximidade e frequência, sendo assim, certas onomatopeias têm seu sentido na tradução linguística semelhante ao ruído expresso. As onomatopeias, que já são dotadas de significado em inglês, quando são transportadas para outras línguas, ficam apenas com uma função de signos visuais, ou seja, passam a ser convenção na linguagem das HQ.

De acordo com Franco (2001, p. 24):

Assim como no caso dos balões, as onomatopeias são estruturadas a partir da representação gráfica do som e também de um especial cuidado com o aspecto visual desses sons representados, usando a linguagem gráfica para ampliar e reforçar a mensagem sonora, deste modo, letras tremulas podem representar um gemido de desespero, ou ainda letras desenhadas com pequenos cubos de gelo, podem acentuar o frio de um ambiente, ou a frieza de uma personagem. Como nos mostra Gubern, o vocabulário da língua

inglesa é muito rico em substantivos e verbos fonosimbólicos, o que levou aquele país a ser uma das principais fontes das onomatopeias dos quadrinhos, com verbos largamente utilizados para representar sons: *to ring*, *to knock*, *to click*, *to crack*, *to boom*, entre outros, mas países europeus como a França e a Espanha também contribuíram com muitas onomatopeias para as HQs.

Segundo Ramos (2016), as onomatopeias podem estar dentro ou fora dos balões, porém nas duas situações o aspecto visual da letra pode indicar diferentes expressividades, sua cor, seu tamanho, formato e até mesmo o prolongamento obtêm valores expressivos diferentes dentro do contexto em que é produzida. Abaixo podemos ver alguns exemplos de onomatopeias, como o som de um instrumento musical e o choro de Cebolinha.

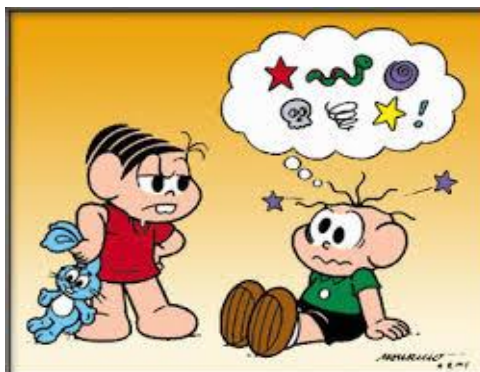
Figura 17 - Onomatopeias



Fonte: Educação digital (2013).

2.2.5 Metáforas visuais

Para Chinen (2015) uma das invenções mais elaboradas das histórias em quadrinhos funciona como as figuras de linguagem, fazendo com que as palavras se substituam por outras palavras para tornar-se um conceito mais claro ou exagerá-lo. As metáforas visuais funcionam de forma similar, substituindo ou sintetizando conceitos com apenas uma simples imagem. Porém, esse sentido depende de uma convenção, porque em alguns casos sua significação não é tão direta. Por exemplo, uma sequência de prego, espiral e cobrinha dentro de um balão a priori não faz alusão a nada, mas é de consenso geral de que faz alusão a xingamentos. Abaixo podemos ver uma sequência de estrelas, cobra, caveira e redemoinhos, fazendo alusão de que Cebolinha está mentalmente xingando Mônica por ela ter batido nele.

Figura 18 - Metáforas visuais

Fonte: Tanino (2011, p. 17).

2.2.6 Figuras cinéticas ou de movimento

De acordo com Chinen (2015) um grande desafio para os autores é tentar reproduzir a sensação de movimento nas histórias, já que os quadrinhos são imagens estáticas. Para criar essa sensação, na maioria das vezes, é obtido pela representação de gestos e da posição dos corpos e objetos. No entanto, para reforçar a impressão de mobilidade, utiliza-se linhas cinéticas ou da multiplicação de contornos, como se fossem rastros borrados, similares às fotos com superexposição. Esse recurso tem como objetivo o de tornar a narrativa mais interessante. Abaixo temos alguns exemplos de imagem que representa o movimento de uma pedrinha sendo tacada por Cascão em Mônica que rapidamente percebe e rebate a pedrinha com seu coelho Sansão para que pegue em Cascão que corre para não ser atingido. Toda essa ação só é percebida através das linhas e contornos, dos gestos e das posições dos personagens.

Figura 19 - Figuras cinéticas ou de movimento

Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5291

Fonte: Tanino (2011, p. 17).

2.2.7 Timing

A utilização do *timing* é característica determinante das histórias em quadrinhos, onde se utiliza uma sequência de imagens com a finalidade de apresentar o desenvolvimento do tempo na construção da história, além de determinar o período decorrido em cada sequência (PRESSER; SCHLÖGL, 2015).

O *timing* tem relação direta com o tempo, e seria uma dimensão essencial da arte sequencial, segundo Eisner (2001, p. 25-26):

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles [...] grande parte da nossa aprendizagem inicial é dedicada a compreensão dessas dimensões. O som é medido auditivamente [...] O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência [...] A medição do tempo não só tem enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver [...] Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial [...] A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana [...] para expressar o *timing*, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, os quadrinhos tornam-se um elemento fundamental [...] Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação [...] Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e do seu ordenamento.

Figura 20 - Timing



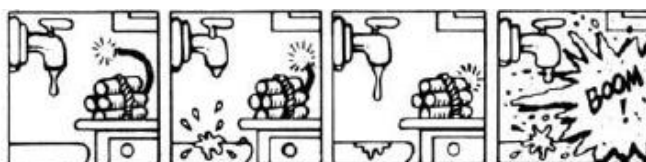
Fonte: Eisner (2001, p. 25).

Eisner (2001) acredita que o recurso fundamental para a transmissão do *timing* é o quadrinho. As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de segmento de ação, tendo entre as

suas funções a tarefa de separar o enunciado total. Os balões, que também seriam outros dispositivos de contenção, são usados para encerrar a representação da fala e do som, também sendo útil no delineamento do tempo. Quando a arte narrativa quer ir além da simples decoração, onde ousa-se imitar a realidade numa cadeia significativa de eventos e consequências, e a partir disso, evocar simpatia, a dimensão do tempo é um ingrediente indispensável.

Para Chinen (2015) uma das maiores dificuldades das histórias em quadrinhos é dosar a passagem de tempo em um meio estático. Curtos espaços de tempo dependem basicamente do ritmo de leitura, que pode variar de leitor para leitor, sendo que uns são mais apressados, outros são mais velozes. Quadrinhos maiores e com mais ação exigem mais tempo de leitura. É comum utilizar objetos e situações para que os leitores, instintivamente, associem com a passagem de tempo. Outra forma de se multiplicar o tempo é dividindo uma única cena em vários quadrinhos, assim o leitor sentirá o tempo passando mais devagar. Também é possível o contrário, ou seja, acelerar o ritmo, para simular a brevidade de uma ação.

Figura 21 - Passagem de tempo



A orientação do leitor, o conhecimento de quanto tempo leva para uma gota d'água cair da torneira, marcado pelo número de quadrinhos, ajuda a medir o tempo transcorrido. Isso reforça a queima do pavio. Na verdade, seria possível compreender o elemento tempo mesmo sem retratar o pavio.

Fonte: Eisner (2001, p. 30).

2.2.8 Corte gráfico

Cirne (2000 apud DAFLON, 2012) acredita que os quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, com suas próprias especificidades, a partir do agenciamento de no mínimo duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre essas imagens existe um corte, que é denominado pelo autor como corte gráfico, podendo ser tanto espacial, quanto temporal, e assim, gerando as elipses, que seriam um tempo preenchido, muitas vezes, pela imaginação do leitor.

O espaço existente entre um quadrinho e outro é definido por Cirne (1975 apud RAMOS, 2016) como cada hiato que separa as cercaduras dos quadros,

representando assim a elipse, impondo ao leitor uma leitura de imagens ocultas ou subentendidas pela narrativa.

Para Chinen (2011), a elipse, representada pela canaleta ou vão ou espaço entre os quadrinhos é uma importante ferramenta, que se usado corretamente, pode criar tensão, suspense ou preparar para uma grande revelação. Abaixo temos um exemplo de corte gráfico, onde temos um quadrinho fechado mostrando uma conversa entre o doutor e Magali e logo em seguida o quadrinho é estendido para a revelação de que o sorveteiro escutou a conversa dos dois e desmaiou com a notícia de que Magali, conhecida por ser gulosa e adorar comer, não poderá tomar sorvete durante um mês.

Figura 22 - Corte gráfico



Fonte: Leio, logo existo (2011).

Segundo Cirne (2000 apud COSTA 2009), sem os cortes gráficos não se teriam os quadrinhos. Costa (2009) afirma que é o leitor quem constrói mentalmente o movimento, o *timing* da ação, o tempo e o espaço em que a narrativa ocorre. Sendo assim a sequência de imagens que cria sentido em seu conjunto é que define uma história em quadrinhos, como uma arte sequencial.

2.4 TIPOS DE PUBLICAÇÕES

Segundo Vergueiro (1998) o mercado produtor de histórias em quadrinhos é semelhante ao mercado livreiro tradicional, mas possui características próprias. Pode-se encontrar diversos veículos e formatos de publicação nas histórias em quadrinhos, cada um com características singulares que afetam tanto sua forma quanto seu conteúdo. Podendo destacar os seguintes:

a) **Gibis:** são publicações com grandes diversidades de títulos e temáticas. No Brasil, os gibis mais comuns são normalmente voltados para o público infantil e juvenil publicados em formato pequeno, conhecido como formatinhos. Costumam ser mais baratos, sendo feitos em papel mais frágil e de pouca durabilidade. Além do formatinho, também existem os gibis em formato maior, conhecidos como formato americano, no formato em que tradicionalmente são publicados nos Estados Unidos e em diversos outros países. Esse tipo de formato foi bastante comum no Brasil na década de 70, mas por motivos econômicos acabou sendo substituído pelo formatinho. A periodicidade costuma variar, sendo mais comum ser mensal, porém alguns títulos de maior popularidade podem publicar quinzenalmente. É uma área muito dinâmica, com muitos títulos, podendo fundir-se com outros ou até mesmo dividir-se em dois ou mais, mudar de editora, manter-se durante décadas ou simplesmente desaparecer. Também é comum ser publicados suplementos e edições especiais, almanaques e edições singulares ou comemorativas. É um mercado caótico, sem qualquer tipo de padronização em relação a numeração, uniformidade dos títulos ou continuidade.

b) **Álbuns e edições encadernadas:** estão mais próximos fisicamente dos livros do que dos gibis, não possuindo periodicidade, com publicações em edições únicas, sem compromisso com a continuidade. Os álbuns podem trazer histórias inéditas, como também podem ser constituídos por outras histórias anteriormente publicadas em veículos diversos, como jornais ou revistas regulares. Possui qualidade do papel, impressão, encadernação e custo superior à dos gibis, além disso, a qualidade das histórias também é melhor, pois os álbuns utilizam experimentações gráficas e mergulhos temáticos mais profundos. Os álbuns e encadernações assim como os gibis, não costumam ser encontrados com facilidade em bancas de jornais, mas sim em grandes livrarias.

c) **Graphic Novels, maxi e minisséries:** surgiu nos Estados Unidos como uma alternativa para revitalizar o gênero e atrair novos leitores. Possuem muitas semelhanças com os álbuns e edições encadernadas, sendo a grande diferença a relação que se tem com o mercado de publicações regulares em gibi. Sua fórmula básica seria constituir-se na busca de um tratamento diferenciado para um ou mais personagens familiares aos leitores, apresentando edições fechadas que se diferenciam do tratamento dado a eles nos meios tradicionais, envolvendo tanto um maior aprimoramento gráfico, com publicações em formato diverso e papel de

qualidade, como também temático, envolvendo produções mais elaboradas em termo de roteiro e arte, muitas vezes com a presença de artistas especialmente convidados. É um esquema editorial apropriado tanto para uma única publicação, sendo o caso da *graphic novel*, quanto para uma série limitada, como no caso da minissérie, que normalmente possui de três a seis números, e da maxissérie, que pode ter até 16 revistas, permitindo assim, atingir a todos os leitores que gostariam de ter acesso a materiais com melhor nível, mas não querem se comprometer com a aquisição regular de um ou mais títulos. No Brasil, os editores costumam optar pelo formato americano para esse tipo de publicação, o que custa a mais para os leitores, porém não é uma regra fixa, sendo assim, algumas editoras publicam em formatinho.

d) **Quadrinhos em jornais:** foi nos jornais que as histórias em quadrinhos surgiram, e uma grande quantidade delas continua a ser publicada diariamente ou semanalmente, numa produção difícil de ser avaliada. Para se ter acesso aos quadrinhos de jornais publicados nos jornais, sejam as tiras diárias ou as páginas dominicais, muitas vezes deve-se fazer a assinatura do jornal ou adquirir nas bancas de jornais.

e) **Fanzines:** o termo surgiu de uma revista feita por fãs do gênero, sendo a maioria das vezes colecionadores ou artistas iniciantes. Fanzines é a junção das palavras fãs e magazines, podendo ser publicações de caráter analítico, buscando discutir as histórias em quadrinhos e suas particularidades, debater preferências, explorar as características de cada autor ou personagem, assim como também inclui histórias originais elaboradas pelos responsáveis pela publicação ou por leitores e pessoas especialmente convidadas, nesse caso, costuma-se diferenciar a uma segunda categoria ou subcategoria, a de revistas alternativas, que seriam as revistas que são produzidas fora do mercado tradicional. Existe uma grande variedade de números e fanzines. No Brasil existe uma grande tradição de fanzines de histórias em quadrinhos desde a década de 60. Seria uma área onde prevalece a ausência de qualquer tipo de norma, impossibilitando controle bibliográfico. São publicadas em formatos diversos, com um nível de qualidade que varia em relação com a diversidade de títulos, em enormes ou reduzidas tiragens, com vida longa ou breve, não obedecendo a nenhum tipo de periodicidade regular ou a rígidos cronogramas de publicação.

Além desses tipos de publicações, também poderiam ser incluídos os quadrinhos que são publicados em revistas gerais ou em revistas para públicos

especializados, histórias elaboradas exclusivamente para uso em publicidade, livros didáticos, publicações governamentais e de organismo independentes.

3 AS VOZES E OS GÊNEROS

Ao falar sobre gêneros, Fiorin (2016, p.67-68) afirma que:

Desde a Grécia, o Ocidente opera com a noção de gênero. Ele agrupa os textos que têm características e propriedades comuns. Assim, os gêneros são tipos de textos, conjuntos textuais que têm traços comuns. Na medida em que eles eram vistos como um rol de propriedades formais, fixas e imutáveis, adquiriam um caráter normativo. As poéticas do Classicismo, por exemplo, diziam como deveria ser composta uma tragédia, uma epopeia, etc. A história literária oscila entre períodos em que os gêneros são rigidamente codificados e aqueles em que as formas são mais livres, em que se abandonam as formas fixas.

Entretanto, de acordo com Fiorin (2016), Bakhtin não teoriza sobre gênero levando em conta o produto, mas sim o processo de sua produção. Era menos interessante as propriedades formais dos gêneros do que a maneira como eles se constituem. Sendo seu ponto de partida o vínculo intrínseco existente entre a utilização da linguagem e as atividades humanas. Os enunciados devem ser vistos na sua função no processo de interação.

Desse modo, vamos apresentar a seguir alguns dos principais conceitos desenvolvidos por Bakhtin e que são necessários para uma melhor compreensão dos gêneros do discurso.

3.1 ENUNCIADO, POLIFONIA E DIALOGISMO

De acordo com Costa (2007), Bakhtin compreende o enunciado como uma unidade da comunicação verbal, que ocorreria por sequências de enunciado visto ser o meio em que os sujeitos produzem sentidos que se relacionam entre si para constituir o mundo no qual vivem.

Junqueira (2003) afirma que o enunciado é sempre uma resposta a um enunciado anterior. Com o locutor não só mantendo relação com o objeto de enunciação, como também com os enunciados dos outros. Qualquer enunciado está sempre em busca de uma resposta, já a pessoa de quem o locutor espera uma resposta, o destinatário, é um participante ativo na cadeia discursiva, onde o enunciado é construído em função da sua resposta. Uma intenção enunciativa é sempre mediada pelas intenções dos outros. Para Bakhtin (2000, p. 325), “Ter um

destinatário, dirigir-se a alguém, é uma particularidade constitutiva do enunciado, sem a qual não há, e não poderia haver, enunciado.”.

Junqueira (2003, p. 27) acredita que o enunciado “[...] é uma atividade real de comunicação, delimitado pela alternância dos sujeitos falantes e que termina por uma transferência da palavra ao outro. O aspecto mais importante da constituição do enunciado é a possibilidade de resposta que ele proporciona [...]”.

Além disso, para Costa (2007) todo enunciado é único sempre em que é proferido e jamais haveria uma repetição, pois, o enunciado está em contato direto com diversos fatores de interação social que aconteceram apenas no tempo presente no qual o discurso aparece. Entretanto, apesar de único, os enunciados só são produzidos por intermédio da memória.

Bakhtin (2000, p. 317) afirma que:

Os enunciados não são indiferentes uns aos outros nem auto-suficientes, conhecem-se uns aos outros, refletem-se mutuamente. São precisamente esses reflexos que lhes determinam o caráter. O enunciado está repleto de ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunidade verbal.

Bakhtin (2000) determina duas particularidades que caracterizam o enunciado. A primeira é a alternância dos sujeitos falantes no processo e enunciativo. A segunda particularidade pode ser entendida como sendo o acabamento específico do enunciado, ocorrendo porque o sujeito disse ou escreveu tudo o que precisava enunciar naquele momento preciso e naquele contexto preciso.

Para Bakhtin (2000, p. 137), “[...] toda enunciação é um diálogo, mesmo as produções escritas, num processo de comunicação ininterrupto.”. Sendo que o enunciado “[...] é um elo da corrente da comunicação verbal, de cunho social e, portanto, de conteúdo ideológico. Sua estrutura é determinada pelo contexto social [...]” (JUNQUEIRA, 2003, p. 26).

Para Costa (2007) todo enunciado, ao ser produzido pelo sujeito possuirá diversas “vozes” de outros, que funcionará como uma espécie de base para que o sujeito que utiliza a elaboração de enunciados proferidos no presente.

O conjunto dessas vozes é denominado polifonia, podendo ser entendido que todo enunciado somente se constrói, por intermédio de vários outros enunciados compreendem em seu interior diversas vozes sociais construídas por sujeitos nas mais diversas condições de produção. Já o dialogismo seria o diálogo entre as vozes

que constitui um enunciado, os diversos pontos de vista diferentes que ali se encontram (COSTA, 2007).

Para compreender a construção enunciativa de Bakhtin é necessário aprofundar-se em um outro conceito também utilizado pelo pensador russo, os gêneros discursivos.

3.2 GÊNEROS DISCURSIVOS

Bakhtin (2000) acreditava que todas as esferas da atividade humana, mesmo as mais variadas, estão sempre relacionadas com a utilização da língua, que se efetua em forma de enunciados, tanto orais quanto escritos, concretos e únicos, que surgem dos integrantes de uma ou de outra esfera da atividade humana, refletindo as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas. Cada esfera social elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo denominados gêneros do discurso.

Fiorin (2016, p. 68-69) reforça essa ideia ao dizer que os gêneros

[...] são tipos de enunciados relativamente estáveis, caracterizados por um conteúdo temático, uma construção composicional e um estilo [...] Os gêneros estão sempre vinculados a um domínio da atividade humana, refletindo suas condições específicas e suas finalidades.

Para Bakhtin (2000) a riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, já que a variedade virtual da atividade humana é interminável e cada esfera dessa atividade contém um repertório de gêneros do discurso que vai se diferenciando e se ampliando, na medida que a própria esfera vai se desenvolvendo e ficando mais complexa.

Assim como existem diferentes esferas sociais, também há uma grande diversidade de gêneros do discurso, o que gera uma dificuldade em definir o caráter genérico do enunciado, acarretando em diferentes níveis de complexidade dos mais variados gêneros. De acordo com Bakhtin (2000), a melhor forma de compreendê-los seria utilizando uma classificação, onde diferentes gêneros se encaixem da melhor forma a partir de suas características. Sendo dividida em dois níveis, os gêneros discursivos primários e os gêneros discursivos secundários.

Para Bakhtin (2000) os gêneros primários são entendidos como um gênero simples do discurso, ligado ao cotidiano dos indivíduos, como as cartas, os diários,

bilhetes, conversas, dentre outros exemplos que ocorre de uma maneira que exige pouca complexidade e de forma mais “natural”. Enquanto os gêneros primários podem ser considerados pouco complexos, os gêneros secundários aparecem em situações consideradas mais complexas e relativamente mais evoluídas, pertencendo a esse gênero o romance, o teatro, o discurso científico, ideológicos, dentre outros.

De acordo com Bakhtin (2000), durante seu processo de formação os gêneros secundários absorvem e transformam os gêneros primários, que ao se tornarem componentes dos gêneros secundários adquirem características particulares, perdendo sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios.

Segundo Bakhtin (2000), a distinção entre gêneros primários e secundários é importante e, por isso, a natureza do enunciado deve ser descoberta e definida na análise ambas as modalidades.

Bakhtin (2000, p. 264) acreditava que o estudo da natureza do enunciado e das formas de gênero nos diversos campos da atividade humana era de suma importância para quase todos os campos da linguística e da fisiologia, porque

[...] todo o trabalho de investigação de material linguístico concreto [...] opera inevitavelmente com enunciados concretos (escritos e orais) relacionados a diferentes campos da atividade humana e da comunicação [...] de onde os pesquisadores haurem os fatos linguísticos de que necessitam. Acharmos que em qualquer corrente especial de estudo faz-se necessária uma noção precisa da natureza do enunciado em geral e das particularidades dos diversos tipos de enunciados (primários e secundários), isto é, dos diversos gêneros do discurso.

3.3 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNERO DISCURSIVO

A partir das ideias de gêneros primários e gêneros secundários, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas como gêneros secundários e contemporâneo do discurso, já que são uma manifestação social em condições sociais específicas. Entender as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo secundário, mais do que uma ação classificatória, significa compreender que as HQs se constroem em situações de práticas sociais complexas, demandando que os leitores possuam um conhecimento prévio para conseguir ler. A exemplo indica-se que a maioria dos *mangás* é lido da direita para a esquerda, enquanto a maioria das outras histórias em quadrinhos costumam ser lidos da esquerda para direita (COSTA, 2009). É importante ressaltar que Bakhtin não trabalhou com a linguagem das histórias em quadrinhos,

mas analisou os gêneros literários, especificamente o gênero romanesco, o que não se equivale as histórias em quadrinhos. Contudo, Costa (2007) acredita poder transpor a análise de Bakhtin para aplicação das HQs pois tanto o gênero romanesco, quanto o gênero quadrinhístico possuem suas similaridades em determinados aspectos como na semelhança de unidades estilísticas que os compõem. Por exemplo, a narrativa direta de autor ou o diálogo cotidiano, mesmo que nos quadrinhos a imagem também seja presente.

Segundo Costa (2007), as histórias em quadrinhos podem ser definidas como um gênero plurilinguístico, pois são um meio dialógico em que duas linguagens diferentes dialogam. Os quadrinhos, em seu processo narrativo, englobam os mais diversos estilos, tanto em uma linguagem textual, quanto em uma linguagem imagética. Apesar de possuírem em sua composição enunciados tanto textuais quanto imagéticos, é conjuntamente entendido como um enunciado único, que, no momento em que é proferido, será sempre singular e acarretará uma resposta do receptor, que criará novos enunciados e, assim, sucessivamente.

De acordo com Costa (2009), compreender as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo contemporâneo é trabalhar para termos um maior conhecimento de como funcionaria uma das linguagens contemporâneas mais utilizadas e difundidas em todo o mundo pelo homem contemporâneo, como um meio de manifestar seus pensamentos, crenças, cultura e valores tendo em vista os mais diferentes propósitos.

Em relação às histórias em quadrinhos como gênero discursivo singular, está relacionada toda a estrutura e especificidade composta pelos elementos mostrados no item 2.3, onde podemos identificar características das HQs que as tornam únicas, como o corte gráfico, o *timing*, figuras cinéticas ou de movimento, metáforas visuais, dentre as outras identificadas.

Porém, em relação ao conteúdo, Vergueiro (1998) diz que as histórias em quadrinhos enquanto gênero pode conter diversas categorias narrativas e de conteúdo, onde poderíamos classificar as histórias em quadrinhos em: histórias infantis, super-heróis, humorísticas, policiais, de aventura, ficção científica, horror, eróticas e alternativas. Onde:

a) **Histórias infantis:** abrangem grande parte da produção de gibis correntemente disponível no mercado e uma boa parcela de álbuns. Tendo como exemplos, a Turma da Mônica, o Menino Maluquinho, a Turma do Pererê, Senninha, Pato Donald, Zé Carioca, Mafalda, dentre outros.

b) **Super-heróis:** seriam o grosso das publicações em gibis voltados para o público juvenil, dominada por duas grandes publicadoras norte-americanas, a *Marvel Comics* e a *DC Comics*. Nessa área o nível de qualidade costuma variar bastante, seguindo um padrão de produção uniforme e buscando fórmulas que permitem manter um público fiel e voraz por novas histórias. Tendo como exemplos, *Batman*, *Superman*, *X-Men*, *Spider-Man*, *Daredevil*, dentre outros.

c) **Humorísticos:** de um modo geral, as histórias em quadrinhos nasceram com indícios de humor e talvez uma parcela significativa das produções se encaixem nesse gênero. Tendo como exemplos *Bringing Up Father*, *Blondie*, *Andy Capp*, dentre outros.

d) **Policiais:** esse gênero é bastante antigo, tendo seu início já na década de 30, com o aparecimento nos jornais de Dick Tracy. Outros exemplos característicos são *Secret Agent X-9*, *Steve Canyon*, *Red Barry*, *The Spirit*, dentre outros.

e) **Aventura:** surge nos quadrinhos no final da década de 20, juntamente com *Tarzan*. Outras histórias de aventura consideradas importantes são *Terry And The Pirates*, *Prince Valiant*, *Jungle Jim*, *Captain Cesar*, dentre outros.

f) **Ficção Científica:** também possui uma longa vida nas histórias em quadrinhos, surgindo desde a década de 20 quando surgiram nos jornais as aventuras de *Buck Rogers* e *Flash Gordon*. Foram os franceses que mais se destacaram nesse gênero, criando inclusive umas das revistas mais importantes no mundo da ficção científica, a *Metal Hurlant*, que depois foi traduzido e utilizado pelos norte-americanos em uma revista, que também se tornou significativa, a *Heavy Metal*.

g) **Horror:** foi esse gênero o grande responsável pela campanha contra os quadrinhos, que resultou no *comics code*, porém não possui mais tanta popularidade como antes. As revistas mais famosas foram *The Crypt Of Terror*, *The Vault Of Horror* e *Tales Of The Crypt*, publicadas pela *Entertaining Comics*, na década de 50. No Brasil, o horror teve grande popularidade entre os leitores, continuando a ser publicada mesmo depois que os norte-americanos deixaram de mandar materiais no final da década de 50. Os personagens mais clássicos foram *Lobisomen*, a *Múmia* e *Drácula*.

h) **Eróticos:** os quadrinhos que exploram esse gênero possuem maior popularidade com o público adulto e leitores mais exigente. Os europeus são os que mais se destacam, principalmente os italianos, com *Valentina* e *Little Ego*, e os franceses com *Blanche Epiphanie*, *Paulette* e *Jodelle*.

i) **Alternativos:** enquadra desde aqueles quadrinhos produzidos fora do circuito tradicional de produção, mais conhecidos como underground, até as obras pornográficas elaboradas e vendidas de maneira clandestina em diversos países. No Brasil, periódicos como *O Balão* foi berço de autores consagrados em nível nacional, como Luís Gê e Laerte Coutinho.

4 DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

De acordo com Bueno (1995 apud OLIVEIRA, 2012) a divulgação científica seria a preposição de uma linguagem especializada para uma linguagem não especializada, tendo como objetivo o de tornar o conteúdo mais acessível a um maior público.

Segundo Reis e Gonçalves (2000 apud OLIVEIRA, 2012), o interesse do público relacionado aos assuntos ligados à ciência cresceu com a revolução industrial, assim como a demanda do aumento da escolarização, associado a conhecimentos básicos de ciência. Porém, somente no século XX que esse interesse se ampliou significativamente, quando os jornais começaram a incluir novidades sobre ciência em suas matérias. Só então a divulgação científica realmente começou a ocupar espaço por meio da organização de jornalistas e profissionais relacionados a área, que motivados pela necessidade de informar às pessoas leigas sobre as novidades nas áreas da ciência e os benefícios de suas descobertas.

Para Oliveira (2012), atualmente essa área está em crescimento, pois o público interessado nos assuntos relacionados a ciência cresce mais a cada dia, e, com isso, ajuda a consolidar uma nova configuração nas formas de apropriação do conhecimento, o que pode ser verificado com a variedade nos números de canais de divulgação científica.

Segundo Angelini (2006, p. 33 apud OLIVEIRA 2012, p. 65) a divulgação científica pode ser entendida como

[...] toda atividade de descrição inteligível e de difusão dos conhecimentos do pensamento científico, que ocorre fora do ensino oficial com o objetivo de esclarecer o público, enquanto sensibilizar a sociedade para importância das instituições de pesquisa e a valorização dos pesquisadores.

Já o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) acredita que o desenvolvimento tecnológico atinge:

[...] o cidadão comum, que muitas vezes está longe do mercado técnico-científico, mas que deve possuir um pensamento crítico e reflexivo para se posicionar diante dos problemas que o rodeiam. [...] Para isso, a formação escolar deverá desenvolver hábitos mentais e atitudes que atendam ao indivíduo nas suas necessidades formativas e informativas, para que ele se torne efetivamente um cidadão consciente de seus direitos e deveres e capaz de exercer a democracia, lidando com o diferente e o antagônico. [...] Por outro lado, a formação do indivíduo está cada vez menos restrita ao espaço

escolar. Ampliaram-se os espaços de formação complementar, como museus e centros de ciência, exposições, publicações etc., que efetivamente contribuem para a cultura científica, despertando o interesse pela ciência e ampliando o conhecimento de sua importância no cotidiano da vida social moderna, bem como para a conservação do patrimônio histórico e cultural de um povo (BRASIL, [20--?], não paginado).

Além disso, o CNPq define a atividade de divulgação científica como:

[...] uma atividade complexa em que os conhecimentos científicos e tecnológicos são colocados ao alcance da população para que esta possa utilizá-los nas suas atividades cotidianas e tomadas de decisão que envolvem a família, a comunidade ou a sociedade como um todo (BRASIL, [20--?], não paginado).

Para Oliveira (2012) na divulgação científica, a linguagem especializada é modificada para uma linguagem de fácil compreensão, e o processo de fazer ciência é explicado com mais clareza, de forma a proporcionar a apropriação social de um conhecimento científico ao cotidiano da sociedade.

De acordo com Meadows (1999 apud OLIVEIRA, 2012) o modo como o cientista irá transmitir as informações vai depender do veículo empregado, da natureza das informações e do público-alvo.

Bueno (2009 apud BUENO, 2010) identifica que a divulgação científica seria a utilização de recursos, técnicas, processos e produtos para a veiculação de informações científicas, tecnológicas ou associadas a inovações ao público leigo. Para Bueno (2010, p. 2) o perfil do público que a divulgação científica atinge é

[...] prioritariamente, um não iniciado, quer dizer, não tem, obrigatoriamente, formação técnico-científica que lhe permita, sem maior esforço, decodificar um jargão técnico ou compreender conceitos que respaldam o processo singular de circulação de informações especializadas.

Para Almeida (1931 apud OLIVEIRA, 2012) o público leigo não tem interesse em saber a minúcia técnica, além de não ser necessário, o que interessa são as grandes linhas essenciais de um conjunto importante de conhecimentos.

Uma das formas de se divulgar a ciência é nos meios de comunicação em massa. Para Anselmo (1975) são vários os critérios para se classificar os meios de comunicação em massa, sendo um desses critérios a divisão entre meios impressos e não impressos ou audiovisuais. Como meios impressos podemos citar os jornais, as revistas, os livros e as histórias em quadrinhos, já como meios não impressos ou audiovisuais, podemos citar o cinema, a rádio e a televisão.

Segundo Anselmo (1975) outros critérios para identificar os meios de comunicação em massa são: envolver máquinas na medição da comunicação que permitem a multiplicação das mensagens em milhões de cópias - no caso dos meios impressos - e a produção, transmissão e recepção de mensagens de modo a atingir milhões de receptores - no caso dos meios não impressos ou audiovisuais -, atingir uma vasta audiência simultaneamente ou dentro de um curto período de tempo, as mensagens transmitidas se originam de uma organização ampla, complexa e com grande número de profissionais e divisão de trabalho, refletir a qualidade da educação de um povo, ser um sistema de comunicação num só sentido, difundir instantaneamente e rapidamente as mensagens e estender a informação, a diversão e o ensino ao homem comum.

Anselmo (1975) acredita que as histórias em quadrinhos atendem a todos esses critérios. E se enquadrando como um meio de comunicação em massa. Além disso, a autora atenta que os meios de comunicação em massa desempenham um papel de importância na formação do jovem, sendo imprescindível que as escolas tragam para a sala de aula o cinema, o rádio, a televisão, o jornal, a revista e as histórias em quadrinhos.

Oliveira (2012) afirma que as histórias em quadrinhos, assim como os jornais, as revistas e a internet, representam um dos mais propagados meios de comunicação em massa, alcançando uma influência considerável na formatação cultural de seu público, através de sua linguagem universal e formatação específica. Além disso, as experiências na área da ciência vêm se tornando diversificadas pelo uso de múltiplos instrumentos e canais de divulgação científica, como museus e centros de ciência, centros culturais, a internet, meios audiovisuais, teatros, livros, revistas e as histórias em quadrinhos, sendo a sua utilização nos livros didáticos um grande passo para a aceitação da sua linguagem no meio educacional.

Segundo Guimarães (2010 apud OLIVEIRA, 2012) as histórias em quadrinhos seriam um instrumento eficiente para uso em educação, principalmente na difusão da ciência.

De acordo com Valentim (2015) as histórias em quadrinhos, além de disseminar a ciência por meios lúdicos, também podem ser utilizadas como um veículo privilegiado para o ensino das ciências, em produções especificamente para fins didáticos e pedagógicos.

Para Banzato e outros autores (2009) é possível encontrar elementos da ciência em diversos produtos, dentre eles, nas histórias em quadrinhos, que podem ser consideradas uma grande fonte de divulgação e inovação científica. Banzato e outros autores (2009, p. 441) afirma que os quadrinhos:

[...] são responsáveis por despertar a curiosidade de seus leitores, que muitas vezes, ao se deparar com termos e conceitos desconhecidos, irão buscar mais informações em lugares especializados. Nesse sentido, as revistas em quadrinhos, como fonte de disseminação científica, possuem potencial para apresentar e familiarizar o público com termos e inovações científicas que seriam inacessíveis se divulgadas apenas por meios especializados.

Dentre as histórias em quadrinhos mais populares que falam sobre divulgação científica, podemos citar X-men, Homem-Aranha, Capitão América, Superman, As Aventuras de Tintim e O Quarteto Fantástico, que abordam temas relacionados a genética, evolução, mutação, sobre assuntos históricos, sociais e políticos, como racismo e preconceito, uso de drogas, dentre outros.

Para Valentim (2015, p. 61), em casos onde as histórias em quadrinhos possuem personagens cientistas

[...] o sujeito do saber passa a ser um personagem ficcional, representado imagetivamente como um cientista, transportando o sujeito do discurso científico para o da divulgação científica. Esse transporte do sujeito do discurso científico para o personagem pode refletir o imaginário sobre o cientista acadêmico, sendo seu discurso a voz que carrega o compromisso da verdade e, mesmo sendo ficcional, o personagem ficcional pode refletir, a partir do conceito de verossimilhança, um certo comprometimento com essa verdade [...] Assim, o sujeito do saber é modificado e agora o cientista ficcional assume o papel de autoridade científica [...]

Segundo Vergueiro (2004 apud VALENTIM, 2015) constantemente a ciência aparece como um elemento motivador da leitura e atrativo para os leitores, mesmo que muitas das informações transmitidas sejam pouco sólidas em termos de conhecimento científico, a maioria das histórias dessa temática é baseada em fatos cientificamente comprovados ou de possível comprovação, tornando assim um disseminador de informações importante.

Para Gasque e Ramos (2012 apud VALENTIM, 2015) apesar das realidades das histórias em quadrinhos serem ficcionais, são baseadas em eventos, em modos de pensar e agir de situações reais. Ademais, os roteiristas necessitam adequar suas experiências e acontecimentos para conseguir compartilhar com os leitores, criando

um ambiente, onde ambos são estimulados, não só pelo contexto, mas também pela propensão, identificação e reflexão quanto às situações em que seus personagens são inseridos.

A ciência deve ser introduzida na vida das pessoas nas escolas, e esse ensino científico deve ser instigante e relacionado ao cotidiano dos alunos. Por isso, a divulgação científica não deve ser encarada apenas como uma curiosidade, mas deve levada, como uma forma de complementar o estudo científico, pois é a partir desse meio que a ciência pode ser disseminada de uma forma mais simples, fazendo com que as informações necessárias sejam repassadas e entendidas (OLIVEIRA, 2012).

As histórias em quadrinhos, assim como outros meios, é um excelente modo de se divulgar a ciência, estimulando desde cedo nos estudantes a curiosidade e o gosto por saber mais a respeito pelos assuntos abordados nas HQs, ensinando que a ciência pode ser divertida e estimulando a quem sabe um dia, seguir uma carreira acadêmica relacionada.

Além disso, as informações científicas são relevantes a toda a população, não apenas para se saber, mas também para entender, contribuir, manipular, usufruir e discutir, fazendo-se necessário que se busque constantemente meios para que, não só os cientistas se mantenham atualizados a esse respeito, mas também as pessoas leigas (OLIVEIRA, 2012).

Após a apresentação das definições, ao longo do referencial teórico, sobre histórias em quadrinhos, divulgação científica, histórias em quadrinhos como um gênero discursivo e de demonstrar como a linguagem das histórias em quadrinhos se estrutura e constrói sentido, podemos ter uma noção a respeito de cada termo e seguir a diante com o objetivo geral do trabalho que seria o de verificar se o discurso da divulgação científica nas histórias em quadrinhos influencia leitores na escolha de carreiras acadêmicas. A seguir falaremos mais a respeito dos procedimentos metodológicos utilizados para a realização da pesquisa.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para Gil (2002, p. 41), pesquisa pode ser definida como o “[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos.”. Para isso, foram realizadas várias decisões ao longo do trabalho, desde a escolha do tema, formulação do problema e justificativa até as escolhas metodológicas que foram utilizadas para conseguir responder ao problema.

Segundo Minayo (2009, p. 46) a seção de metodologia

[...] contempla a descrição da fase de exploração de campo (escolha do espaço da pesquisa, critérios e escolhas estratégias para escolha do grupo/sujeitos de pesquisa, a definição de métodos, técnicas e instrumentos para a construção de dados e os mecanismos para entrada em campo), as etapas do trabalho de campo e os procedimentos para análise.

Já para Fonseca (2002 apud GERHARDT e SILVEIRA 2009, p. 12)

[...] *methodos* significa organização, e *logos*, estudo sistemático, pesquisa, investigação; ou seja, metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica.

5.1 CAMPO DA PESQUISA

De acordo com Gil (2002, p. 41) “[...] com relação às pesquisas, é usual a classificação com base em seus objetivos gerais. Assim, é possível classificar as pesquisas em três grandes grupos: exploratórias, descritivas e explicativas.”. Sendo assim, este estudo se inclui como uma pesquisa descritiva, que segundo Gil (2002, p. 42), tem “[...] como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.”.

Em um primeiro momento, a abordagem bibliográfica foi utilizada para a elaboração do referencial teórico, já que foi constituído em livros e artigos acadêmicos.

Segundo Gil (2002) a classificação das pesquisas é muito útil para possibilitar uma aproximação conceitual, porém para analisar os fatos do ponto de vista empírico, torna-se necessário traçar um modelo conceitual e operativo da pesquisa.

5.2 TÉCNICAS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Trata-se de um estudo misto, tanto com abordagem quantitativa, que segundo Moresi (2003, p. 8) “[...] considera que tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las”, quanto com abordagem qualitativa que para Moresi (2003, p. 8-9) seria a “[...] interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados [...]”.

O elemento mais importante para a identificação de um delineamento é o procedimento adotado para a coleta de dados. Sendo assim, optamos pelo levantamento, que Gil (2002, p. 50) explica como

As pesquisas deste tipo caracterizam-se pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, mediante análise quantitativa, obterem-se as conclusões correspondentes aos dados coletados.

Para a coleta de dados optamos pela elaboração de um questionário, que de acordo com Gil (2002, p. 116) consiste em “[...] traduzir os objetivos específicos da pesquisa em itens bem redigidos.”. As questões foram elaboradas em forma de formulário, com perguntas fechadas e abertas, relacionadas com o problema proposto, de maneira, clara, concreta e precisa e com número de perguntas limitado.

5.3 POPULAÇÃO/AMOSTRA

A população escolhida foram os estudantes de universidades federais do Estado do Rio de Janeiro, sendo elas, a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), a Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), a Universidade Federal Fluminense (UFF) e a Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Como na maioria dos levantamentos, o estudo não pesquisará todos os integrantes da população estudada, ao invés disso, selecionou uma amostra significativa que será tomada como objeto de investigação, segundo Gil (2002, p. 121) uma amostra é uma “[...] pequena parte dos elementos que compõem o universo.”. Já a amostra pesquisada foi uma pequena parcela de alunos de diferentes cursos de graduação das universidades, sendo a pesquisa realizada de forma eletrônica, a partir do site de formulários do *Google*.

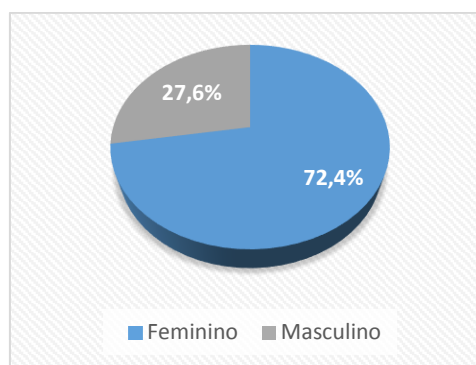
A partir das informações estabelecidas anteriormente chegou-se a um questionário com dez questões mistas, sendo oito questões abertas e duas questões fechadas, que foram criadas, divulgadas e respondidas de forma eletrônica através da ferramenta online Formulários *Google*.

As questões iniciais, tinham como propósito descobrir dados de quem respondia, como gênero, cor, idade e onde morava. Posteriormente, damos início às perguntas relacionadas aos quadrinhos e à divulgação científica. Foram obtidas 29 respostas de diferentes alunos de graduação das universidades federais, sendo elas UFRJ, UFRRJ, UNIRIO e UFF.

6 ANÁLISES E RESULTADOS

Na primeira questão, foi perguntado de forma aberta ao entrevistado qual gênero ele se considerava, sendo obtidas respostas como feminino, masculino, mulher cis¹ e homem cis. Para análise geral, optou-se por delimitar em masculino e feminino devido as respostas similares, chegando a um total de 21 respostas como sendo feminino e 8 respostas como sendo masculino. Assim, como mostrado no gráfico abaixo, 72,4% dos entrevistados se consideram como femininos enquanto 27,6% dos entrevistados se consideram como masculino.

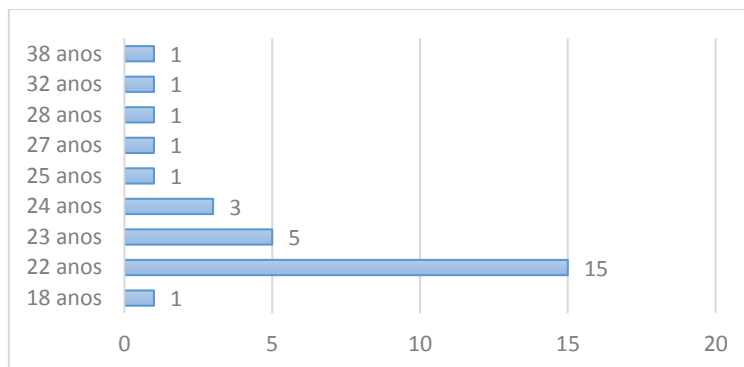
Gráfico 1 - Gênero



Fonte: A autora.

Já na segunda questão, foi perguntado de forma aberta aos entrevistados sobre a idade, sendo obtido idades distintas, apesar de uma grande parte das respostas se concentrar entre 22 a 24 anos. Das respostas recebidas, 15 entrevistados possuíam 22 anos, 5 entrevistados possuíam 23 anos e 3 entrevistados possuíam 24 anos. Outros entrevistados com 18 anos, 25 anos, 27 anos, 28 anos, 32 anos e 38 anos só obtiveram 1 resposta cada. Sendo assim os entrevistados com 18 anos representam 3,4% da pesquisa, enquanto os entrevistados com 22 anos 51,7%, os de 23 anos 17,2%, os de 24 anos 10,3%, os de 27 anos 3,4%, os de 28 anos 3,4%, os de 32 anos, 3,4% e os de 38 anos 3,4%.

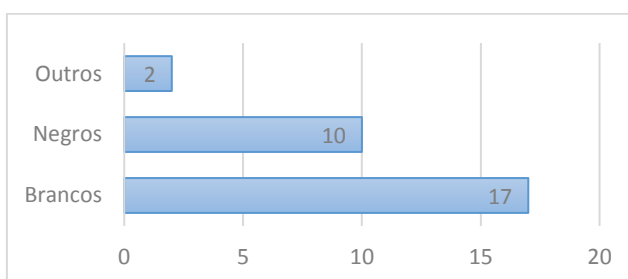
¹ Cis vêm de cisgênero, sendo utilizado para identificar pessoas cujo gênero que ela se identifica, ou seja, masculino ou feminino, é o mesmo ligado ao seu sexo biológico (WIKIPÉDIA, 2016).

Gráfico 2 - Idade

Fonte: A autora.

Na questão seguinte, foi perguntado, de forma aberta, aos entrevistados a cor, sendo obtidas respostas como branca, branco, caucasiano, negra, parda, preta, rosa e pele. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)² as opções de cores que a pessoa pode se autodeclarar são branca, preta, amarela, parda ou indígena. Além disso, o IBGE também identifica que negros seria a junção de pretos e pardos em um único grupo. A partir disso, os entrevistados foram identificados como brancos, negros e outros, utilizada para a opção rosa e pele, por não ser considerada pelo IBGE como nenhuma cor.

Das respostas obtidas foram identificados que 17 dos entrevistados são brancos, o que corresponde a 58,6%. Enquanto 10 dos entrevistados são negros, o que corresponde a 34,5%. Já os entrevistados que responderam rosa e pele tiveram uma resposta cada, somando como 2 respostas para outros, o que corresponde a 6,9%.

Gráfico 3 - Cor

Fonte: A autora.

² Disponível em:

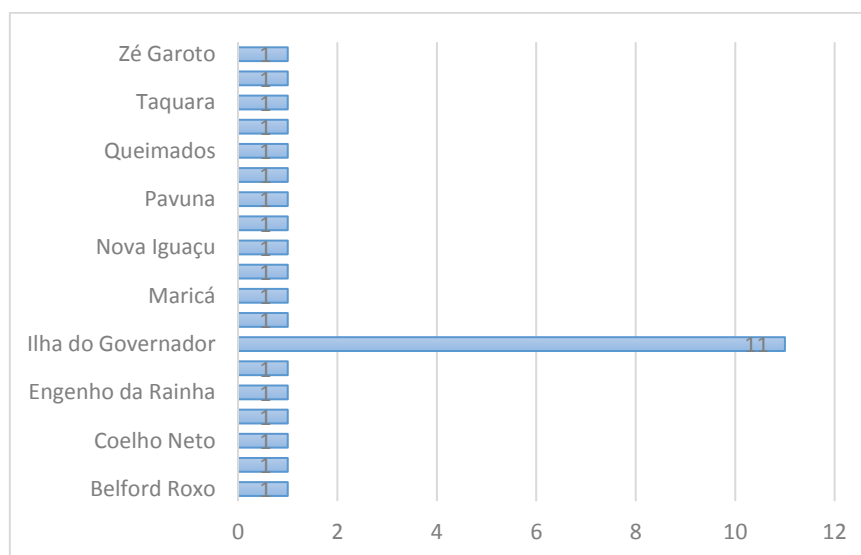
<<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/condicaodevida/indicadoresminimos/conceitos.shhtm>>

Na quarta questão foi perguntado, de forma aberta, aos entrevistados em qual bairro eles moravam, sendo obtidos respostas diversas como Belford Roxo, Cachambi, Coelho Neto, Copacabana, Engenho da Rainha, Guadalupe, Ilha do Governador, Freguesia (Ilha do Governador), Jardim Guanabara (Ilha do Governador), Jardim 25 de agosto (Duque de Caxias), Maricá, Nova Cidade (São Gonçalo), Nova Iguaçu, Olaria, Pavuna, Pendotiba (Niterói), Queimados, Ramos, Taquara, Xerém (Duque de Caxias) e Zé Garoto (São Gonçalo).

O bairro da Ilha do Governador recebeu mais de uma resposta, enquanto os outros locais receberam apenas 1 resposta cada, por isso as respostas foram unificadas, totalizando, 11 respostas para a Ilha do Governador, o que corresponde a 37,9% da pesquisa e apenas 1 resposta para os outros bairros, o que corresponde a 3,4% cada.

Um dos motivos para que a maioria dos entrevistados morasse na Ilha do Governador foi por questão de acessibilidade, onde foi utilizado grupos de *WhatsApp*³ para transmitir a pesquisa, em que a sua maioria dos respondentes eram moradores da Ilha do Governador.

Gráfico 4 - Bairro



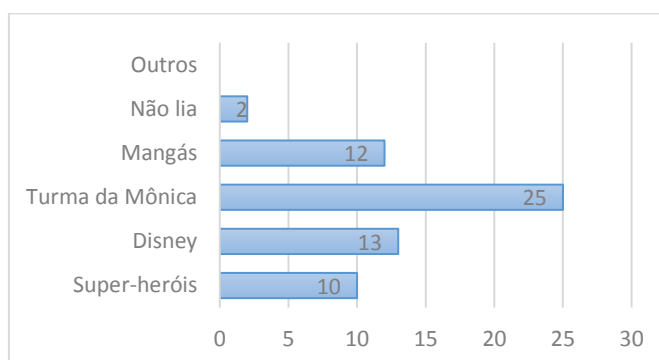
Fonte: A autora.

³ O *WhatsApp Messenger* é um aplicativo de mensagens instantâneas e chamadas de vídeo e voz para smartphones.

Depois de obtidos dados os sobre os entrevistados, as questões a seguir procuravam saber mais a respeito das opiniões dos entrevistados sobre histórias em quadrinhos e divulgação científica. Vale salientar que em nenhum momento foi explicado o conceito de divulgação científica ou de histórias em quadrinhos.

Na próxima questão foi perguntado, de forma fechada, aos entrevistados se eles liam histórias em quadrinhos quando crianças, caso a resposta fosse afirmativa deveria marcar quais delas. Apenas 2 entrevistados não liam quando crianças, o que corresponde a 3,1%. Já os outros 27 entrevistados marcaram ler quando crianças. Em quais seriam os quadrinhos era possível marcar mais de uma opção, sendo assim, super-heróis receberam 10 respostas, o que corresponde a 15,6%, Disney recebeu 13 respostas, o que corresponde a 20,3%, Turma da Mônica recebeu 25 respostas, o que corresponde a 39,1%, Mangás recebeu 12 respostas, o que corresponde a 18,8% e outros recebeu 2 respostas, sendo respondido Recreio e Witch, o que corresponde a 3,1%.

Gráfico 5 - Leitura de HQs na infância

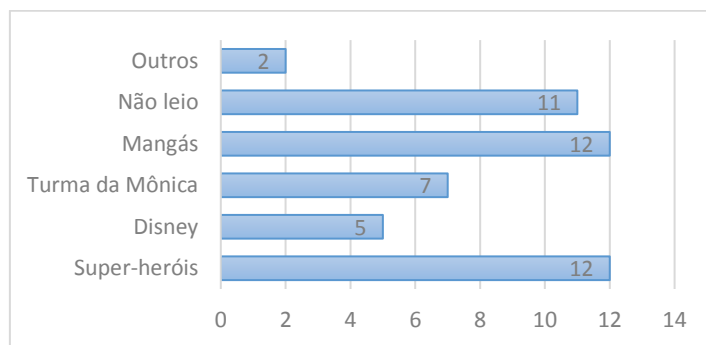


Fonte: A autora.

A questão seguinte, perguntava, de forma fechada, se o entrevistado ainda lia histórias em quadrinhos. Caso a pergunta fosse afirmativa, foi pedido que marcasse quais eram. Das respostas obtidas, 11 entrevistados afirmaram não ler mais histórias em quadrinhos, o que corresponde a 22,4%. Já os outros 18 entrevistados ainda liam histórias em quadrinhos, assim como na questão anterior, em quais seriam os quadrinhos era possível marcar mais de uma opção, sendo assim super-heróis receberam 12 respostas, o que corresponde a 24,5%, Disney recebeu 5 respostas, o que corresponde a 10,2%, Turma da Mônica recebeu 7 respostas, o que corresponde a 14,3%, Mangás recebeu 12 respostas, o que corresponde a 24,5% e outros recebeu

2 respostas, sendo respondidas Manhwas, adaptações de clássicos da literatura e The Walking Dead, o que corresponde a 4,1%.

Gráfico 6 - Leitura de HQs atualmente



Fonte: A autora.

Na sétima questão, foi perguntado de forma aberta aos entrevistados se alguma história em quadrinhos ou algum personagem de HQ teve alguma influência ao escolher um curso acadêmico de graduação, das respostas obtidas 86,2% respondeu que não, o que corresponde a 25 entrevistados, enquanto 13,8% respondeu que sim, o que corresponde a 4 entrevistados, dos quais 3 dos entrevistados se consideram como masculinos e 1 como feminino.

Gráfico 7 - As HQs influenciaram no curso atual?

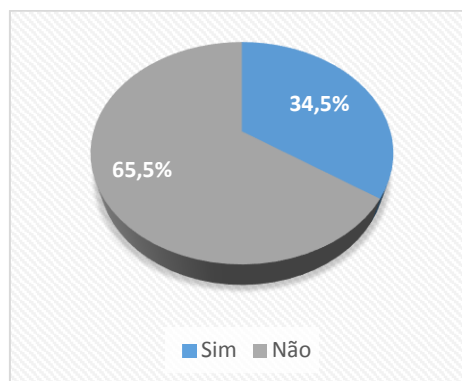


Fonte: A autora.

Já na oitava questão foi perguntado, de forma aberta, aos entrevistados se alguma história em quadrinho ou personagem de HQs já o fez pensar em cursar outra graduação, das respostas obtidas 65,5% respondeu que não, o que corresponde a 19

dos entrevistados, enquanto 34,5% respondeu que sim, o que corresponde a 10 entrevistados.

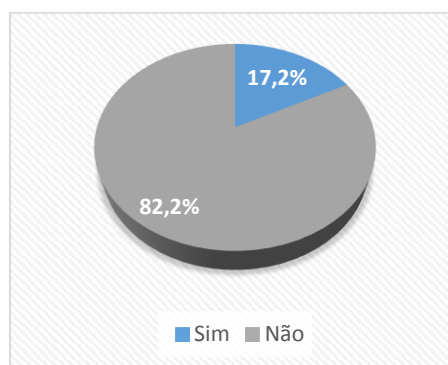
Gráfico 8 - As HQs influenciaram em algum outro curso?



Fonte: A autora.

Na nona questão foi perguntado de forma aberta aos entrevistados se eles consideram as histórias em quadrinhos como um meio de divulgação científica e por que, das respostas obtidas 82,8% responderam que sim, o que corresponde a 24 entrevistados, enquanto 17,2% responderam que não, o que corresponde a 5 dos entrevistados.

Gráfico 9 - As HQs funcionam como meio de divulgação científica?



Fonte: A autora.

Nem todos os entrevistados justificaram suas respostas. Dos 5 entrevistados que responderam não, 2 não justificaram e 3 justificaram. Como justificativas apresentadas, uma participante disse que de acordo com as histórias em quadrinhos lida por ela, não considera tal linguagem como meio de divulgação científica, já outro diz que apesar de não considerar essas narrativas como meio de divulgação, acredita

que as HQs podem funcionar como meio de divulgação científica, enquanto o último entrevistado a justificar diz que nunca pensou nessa possibilidade. Já os 24 entrevistados que responderam sim, apenas duas respostas não foram justificadas, enquanto 22 respostas foram justificadas.

Vale ressaltar que é necessário compreender os processos de divulgação científica em suas mais diversas modalidades, sendo uma das maneiras de se adentrar no universo simbólico que a população leiga constrói para a ciência, e que isso permitirá transmitir e aprimorar os procedimentos de transmissão das informações que poderão melhorar a sociedade em que vivemos (ÁLVARES JÚNIOR; ORRICO, 2009 apud ORRICO, 2012). A seguir é possível visualizar as respostas na íntegra.

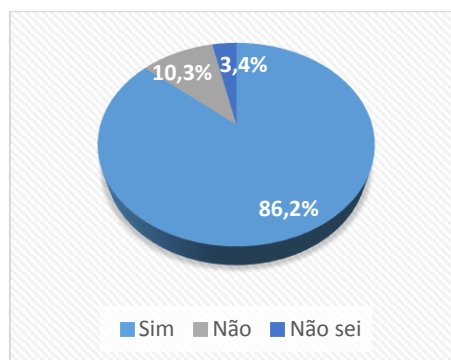
Quadro 1 - Respostas dos entrevistados

1	Sim, ainda mais quadrinhos que condizem com a realidade.
2	Sim, utilizar personagens para explicar e exercer (dentro da história) atividades referentes a determinada profissão podem estimular o interesse do estudante a se aprofundar e buscar conhecer mais a respeito da área abordada.
3	Sim. Acho que o leitor dos quadrinhos pode se espelhar nos personagens. E não só isso, mas pôr o conteúdo estar disposto de forma mais leve, aproxima o estudante daquele determinado assunto.
4	Sim. Personagens de histórias em quadrinhos são inspirações. A idealização de ser como algum personagem é algo que pode ser carregado durante a vida, até na escolha acadêmica.
5	Sim, porque qualquer divulgação pode influenciar.
6	Não sei, cada pessoa tem uma forma de ser e pensar e a influência sobre uma carreira pode vir de tantas outras formas.
7	Sim, gera curiosidade.
8	Acredito que a um ou outro sim, mas acredito que os estudantes recebem influências maiores, como parentes mais velhos, professores quais admiram etc.
9	Não.
10	Sim, é uma forma de conhecer mais uma determinada profissão ou de se aproximar mais de um personagem que adoramos.
11	Sim. Por meio do que lhes é apresentado, pode ser que surja o interesse pela área.
12	Sim. Porque para muitas pessoas seus personagens favoritos são fonte de inspiração.
13	Sim, se a divulgação for bem realizada pode influenciar crianças e adolescentes a seguirem carreiras por expandir seus pensamentos sobre áreas que ela pode não conhecer.

14	Acredito que sim. Muitas pessoas podem se identificar com algum personagem e desejar ter o mesmo caminho que ele tanto em estilo de vida quanto em carreira acadêmica.
15	Sim, idealizar a carreira perfeita através de um personagem.
16	Sim. Porque se identificam com os personagens.
17	Não, acho difícil.
18	Sim, por divulgar carreiras pouco populares e exploradas.
19	Não.
20	Sim, pois como qualquer informação pode influenciar alguém a alguma coisa, as histórias em quadrinhos como meio de divulgação da mesma também podem ser instrumento de influência a estudantes para seguirem determinadas carreiras acadêmicas.
21	Sim, pois existem diversos personagens interessantes e que possuem carreiras que as pessoas podem se identificar e desejar seguir.
22	Sim. Pois heróis são ícones que funcionam como inspiração para as futuras gerações que estarão no mercado de trabalho.
23	Sim. Considero tão influenciável quanto qualquer tipo de leitura.
24	Sim. Superman é jornalista, Oráculo, do Batman, é bibliotecária. Personagens inspiram nós, leitores.
25	Sim, pois abre-se um leque maior de possibilidades a partir da leitura de um certo tipo de conhecimento pouco popular. Nesse sentido, a história em quadrinhos pode ser um importante instrumento de provocação para que mais pessoas se interessem pela área científica.
26	Sim. Por afinidade a personagens e assuntos abordados.
27	Sim, as HQs são fontes de informações que podem provocar, apresentar e estimular seu leitor a determinados assuntos despertando seu interesse e influenciando sua escolha acadêmica.
28	Acredito que sim, pois atingem um grande grupo.
29	Sim, pois elas são capazes de moldar e influenciar opiniões da realidade dos leitores.

Fonte: A autora.

Na última questão foi perguntado, de forma aberta, aos entrevistados se eles acreditavam que as histórias em quadrinhos poderiam influenciar estudantes a seguir determinadas carreiras acadêmicas e por quê. Das respostas obtidas, 86,2% acredita que sim, o que corresponde a 25 dos entrevistados, enquanto 10,3% acredita que não, o que corresponde a 3 dos entrevistados, e 3,4% não sabe, o que corresponde a 1 entrevistado.

Gráfico 10 - As HQs podem influenciar estudantes?

Fonte: A autora.

Nem todos os entrevistados justificaram suas respostas. Dos 3 entrevistados que responderam não, 2 não justificaram, enquanto apenas 1 justificou dizendo que achava difícil. A pessoa que respondeu não saber acredita cada pessoa tem uma forma de ser e pensar e que a influência sobre uma carreira pode vir de várias formas. A seguir é possível visualizar as respostas na íntegra.

Quadro 2 - Opinião dos entrevistados

1	Sim. As histórias envolvidas.
2	Sim, pois elas são capazes de atrair um público mais jovem para o tema abordado e trazer uma nova abordagem ao assunto através do uso de imagens e uma linguagem diferenciada.
3	Sim. Textos científicos são muito acadêmicos e por esse motivo, muitas vezes exclusivos. Os quadrinhos tornam a compreensão mais fácil porque podem se apoiar na imagem e tornar a interpretação mais fluida e natural.
4	Sim. A informação está contida em diversos meios, independente do formato ou do tipo documental.
5	Sim.
6	Sim, por representar uma realidade virtual muitas das atividades que eles desenvolvem no desenrolar das histórias precisam assim ter um fundamento na realidade palpável e tudo se entrelaça de certa forma e podemos ter o entendimento de coisas que jamais pensaríamos ter numa linguagem divertida e até popular por vezes.
7	Sim porque ensina de forma mais leve alguns conceitos.
8	Pelas que li, não.
9	Não.
10	Sim, em muitas HQs de super-heróis, por exemplo, temos personagens cientistas e acabam mostrando fatos e possibilidades do mundo científico.
11	Sim. Pois algumas histórias em quadrinhos tratam de diversos estudos nas ciências.

12	Sim. É uma forma de divulgação mais simplificada e compreensível.
13	Não considero, porém, acho que pode ser sim, com conteúdo de divulgação científica em uma HQ.
14	Sim, porque envolve todo um raciocínio e desenvolvimento de ideias que podem ser encontrados na divulgação científica.
15	Sim, pois explora ambientes pouco vislumbrados.
16	Sim.
17	Não, nunca pensei nisso.
18	Sim, porque pode transmitir informações.
19	Não.
20	Sim, pois através de histórias pode-se divulgar qualquer tipo de informação.
21	Sim, pois elas também são fontes de informação e trazem conhecimentos para os leitores.
22	Sim. Gera curiosidade pelo mundo, fomentando o surgimento de novas perguntas-problema.
23	Sim. Por terem linguagem acessível, para crianças e adultos.
24	Sim. Dependendo da história, ela retrata a realidade.
25	Sim. Apesar de não ter muito contato com esse tipo de leitura, entendo a importância da popularização de certos tipos de conhecimento, como o científico, a partir da história em quadrinhos.
26	Sim. É um meio descontraído de proliferação de conhecimento, seja ele científico ou não.
27	Sim. As HQs também podem atuar como fonte de informação e por isso podem ser consideradas um meio de divulgação científica.
28	Sim, pois podem influenciar grandes grupos e mostrar diferentes realidades.
29	Sim, pois os leitores, quando ligados à trama que acompanham, se inspiram em seus personagens favoritos, muitas vezes em estilos, jeitos, opiniões e até mesmo com relação ao âmbito profissional.

Fonte: A autora.

A partir dos dados levantados com o do questionário pode-se perceber que a maioria dos entrevistados pode ser considerado como feminino, de cor branca, com faixa etária entre 22 anos a 24 anos, moradora da zona norte. Grande parte dos entrevistados liam quando crianças, entretanto uma parcela significativa dos entrevistados deixou de ler histórias em quadrinhos.

Inicialmente, esperava-se que a maioria dos entrevistados fosse masculino, pois o público que consome as histórias em quadrinhos tende a ser em sua maioria, o masculino. Além disso, Vergueiro (2003) acredita que o público leitor de histórias em quadrinhos é composto majoritariamente por jovens entre 11 a 25 anos, porém

também é possível mencionar que outros leitores, talvez em número menos expressivo, cultuam as histórias em quadrinhos.

Outro ponto percebido durante a pesquisa foi que a maioria dos entrevistados que liam histórias em quadrinhos como a Turma da Mônica deixaram de ler quando cresceram, enquanto os que liam Mangás e Super-heróis mantiveram-se lendo.

A maioria dos entrevistados acreditam que as histórias em quadrinhos ou algum personagem de história em quadrinhos não influenciou na hora de escolher algum curso acadêmico, assim como também não influenciou a pensar em cursar outra graduação que não fosse a atual, apesar dos resultados ainda serem, em sua maioria, negativos, os votos positivos nessa questão tiveram uma melhora, com alguns votos a mais.

Entretanto a maioria dos entrevistados consideram as histórias em quadrinhos como um meio de divulgação. Como exemplos de justificativas podemos citar:

- “[...] utilizar personagens para explicar e exercer (dentro da história) atividades referentes a determinada profissão podem estimular o interesse do estudante a se aprofundar e buscar conhecer mais a respeito da área abordada.”

- “[...] Acho que o leitor dos quadrinhos pode se espelhar nos personagens. E não só isso, mas pôr o conteúdo estar disposto de forma mais leve, aproxima o estudante daquele determinado assunto.”

- “[...] pois abre-se um leque maior de possibilidades a partir da leitura de um certo tipo de conhecimento pouco popular. Nesse sentido, a história em quadrinhos pode ser um importante instrumento de provocação para que mais pessoas se interessem pela área científica.”

- “[...] as HQs são fontes de informações que podem provocar, apresentar e estimular seu leitor a determinados assuntos despertando seu interesse e influenciando sua escolha acadêmica.”

Apesar da maioria dos entrevistados não ter sido influenciados pelas HQs ao escolher seu curso, e nem ter sido influenciados a cursar outra graduação, a maioria acredita que as histórias em quadrinhos podem influenciar os estudantes. Como exemplos de justificativas podemos citar:

- “[...] elas são capazes de atrair um público mais jovem para o tema abordado e trazer uma nova abordagem ao assunto através do uso de imagens e uma linguagem diferenciada.”

- “[...] Textos científicos são muito acadêmicos e por esse motivo, muitas vezes exclusivos. Os quadrinhos tornam a compreensão mais fácil porque podem se apoiar na imagem e tornar a interpretação mais fluida e natural.”

- “[...] por representar uma realidade virtual muitas das atividades que eles desenvolvem no desenrolar das histórias precisam assim ter um fundamento na realidade palpável e tudo se entrelaça de certa forma e podemos ter o entendimento de coisas que jamais pensaríamos ter numa linguagem divertida e até popular por vezes.”

- “[...] pois elas também são fontes de informação e trazem conhecimentos para os leitores.”

A partir das respostas obtidas podemos retomar a ideia de Spink e Medrado (2004) sobre as pessoas produzirem sentidos e se posicionarem em relações sociais cotidianas, onde com base nas leituras de histórias em quadrinhos que os entrevistados obtiveram ao longo de suas vidas, eles podem construir os mais diversos sentidos, tanto que a maioria identificou que as HQs podem vir a influenciar estudantes a seguir determinadas carreiras e que podem funcionar como um meio de divulgação científica, porém para a maioria do entrevistados isso não ocorreu.

Com isso se chega à conclusão de que os estudantes veem as histórias em quadrinhos como um meio relevante e reconhecem que elas podem funcionar como meio de divulgação científica e influenciar pessoas, porém não foi o que as respostas demonstraram. Tal fato pode estar relacionado com vários fatores, algumas delas foram citadas pelos próprios entrevistados em suas justificativas. Podemos ressaltar duas, sendo a primeira: “Pelas que li, não.”, remetendo que não são todas as histórias em quadrinhos que funcionam como um meio de divulgação científica. Enquanto outro entrevistado acredita que “[...] os estudantes recebem influências maiores, como parentes mais velhos, professores quais admiram etc.” remetendo que apesar das HQs influenciarem pessoas, também existe outros meios influenciadores, que talvez influencie até mais do que as próprias histórias em quadrinhos.

Vale ressaltar que as justificativas dadas pelos entrevistados são pertinentes, porém não podemos nos limitar somente a essas. Existe uma série de razões para as histórias em quadrinhos não terem influenciado a esses entrevistados em particular.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho se propôs a identificar com base nas leituras das histórias em quadrinhos, se a divulgação científica estava ou não influenciando seus leitores a optar por determinadas carreiras acadêmicas.

Para a sua realização, foi compreendido as histórias em quadrinhos como uma linguagem e entendido que as HQs podem ser consideradas como um gênero discursivo, baseado nas ideias do pensador russo, Mikhail Bakhtin sobre enunciados, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos. Além disso, também se preocupou em entender o que seria as histórias em quadrinhos, a partir de conceitos, história, tipos de publicação e sobre as definições do que seria divulgação científica, como divulgar a ciência para as massas e interligando divulgação científica e histórias em quadrinhos.

Entender os quadrinhos como um gênero discursivo quer dizer compreendê-los como enunciados construídos pela sociedade de modo polifônico e dialógico e que, igualmente, podem influenciar essa sociedade ao construir enunciados-respostas com as mais variadas vozes sociais.

Optamos por responder algumas das perguntas levantadas durante o trabalho por meio de um levantamento de coleta e análise de dados de um questionário com perguntas abertas e fechadas, com abordagem não só quantitativa, mas também qualitativa.

Para isso, o questionário foi realizado com estudantes universitários de diversos cursos de graduação em universidades federais do Estado do Rio de Janeiro (UFRJ, UNIRIO, UFF, UFRRJ), de forma eletrônica, no site de formulários do Google, contando com no total 29 respostas, de diferentes alunos com gênero, cor, idade, moradia e gostos distintos. A utilização do questionário foi muito benéfica para o trabalho, pois podemos entender não só como os estudantes que não liam/não leem, como também os estudantes que liam/leem histórias em quadrinhos entendem sobre o assunto e a opinião deles a respeito ao tema. A partir das respostas obtidas com o questionário, chega-se à conclusão que a maioria dos estudantes não se sente influenciada pelas histórias em quadrinhos a cursar alguma graduação, o que não significa que essa linguagem não influencie, já que o questionário obteve respostas positivas, porém não em sua maioria.

Apesar dos estudantes não se sentirem influenciados pelas histórias em quadrinhos ao ingressarem em determinados cursos acadêmicos, a maioria dos alunos acredita que as histórias em quadrinhos podem funcionar como um meio de divulgação científica e que podem vir a influenciar alunos a seguirem carreiras acadêmicas.

Deve-se levar em conta outros fatores para esses resultados obtidos, como os estudantes terem sido influenciados por outros meios que não as histórias em quadrinhos ou até mesmo por pessoas. Ou ainda, que nem todos os estudantes que ingressam em algum curso, precisam se sentir influenciados por algo para cursá-lo, mas sim, possuir diversos outros motivos.

Uma outra possível justificativa para esse resultado seria que 72,4% dos entrevistados são do gênero feminino, enquanto a maioria das histórias em quadrinhos utilizam personagens do gênero masculino relacionados a divulgação da ciência, como por exemplo, a maioria dos cientistas nas HQs são homens, a falta de representatividade feminina, pode gerar falta de identificação com esses personagens.

Além disso, também seria interessante analisar qual seriam as histórias em quadrinhos lidas pelos estudantes, nem todo tipo de HQs pode funcionar como meio de divulgação científica, ou até podem ser, mas o leitor não está identificando essa qualidade da história.

Vale frisar que as histórias em quadrinhos apesar de serem mais reconhecidas enquanto uma linguagem independente hoje em dia, ainda sofrem preconceito por partes de algumas pessoas por não a verem como leitura “não-infantil”, ou a considerarem como uma “leitura pobre”, por ter mais foco nas imagens e não nas palavras, dentre outros motivos. Porém, as histórias em quadrinhos vêm cada vez mais sendo inseridas em livros didáticos e utilizadas em sala de aula, possuindo, inclusive adaptações literárias de autores prestigiados como Machado de Assis e Eça de Queirós, justamente por serem uma fonte de informação importante, assim como tantas outras. No entanto, Ramos (2016) atenta que chamar as histórias em quadrinhos de literatura, é uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados como argumento para justificar os quadrinhos. Quadrinhos são quadrinhos, possuindo linguagem autônoma, que utiliza mecanismos próprios para representar elementos narrativos, porém, apesar de possuir linguagem

própria, apresentam pontos em comuns com a literatura, assim como também apresentam com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens.

Podemos salientar que as histórias em quadrinhos visto como gênero discursivo, são enunciados construídos pela sociedade e que, igualmente, podem influenciar essa sociedade ao construir enunciados-respostas.

Ainda existe um longo caminho a ser trilhado no que se refere a divulgação científica e histórias em quadrinhos, mas espera-se que futuramente isso venha a se modificar, com mais incentivos na educação e também com mais divulgação da ciência, para que os jovens possam perceber o lado mais incentivador que a ciência pode oferecer, fazendo com esses estudantes se sintam inspirados e influenciados cada vez mais para que se siga adiante nas carreiras acadêmicas que consequentemente beneficiará a sociedade, ganhando profissionais mais motivados e interessados a melhorar seu país e a sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS

A PRIMEIRA HQ de aventuras do mundo é brasileira. **Um blog em quadrinhos**, Rio de Janeiro, [2011]. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

A TAPEÇARIA Bayeux. **Obvious**, [S.l.], 2013. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/08/a-tapeçaria-bayeux.html>. Acesso em: 23 jul. 2016.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BANZATO, Bianca de Ângelo et al. As histórias em quadrinhos como meio de disseminação científica. In: SEMINÁRIO LECOTEC DE COMUNICAÇÃO E CIÊNCIA, 2, 2009, São Paulo. **Anais Lecomciencia**. São Paulo: UNESP, 2009. p. 432-442. Disponível em: <[http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/432-442\(Silva\)As_historias_em_quadrinhos.pdf](http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/432-442(Silva)As_historias_em_quadrinhos.pdf)>. Acesso em: 31 maio 2016.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Por que popularizar?**. Brasília, DF, [20--?]. Não paginado. Disponível em: <<http://cnpq.br/por-que-popularizar/>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

_____. **Fazendo divulgação científica**. Brasília, DF, [20--?]. Não paginado. Disponível em: <<http://cnpq.br/apresentacao-divulgacao-cientifica/>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

BUENO, Wilson Costa. Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. **Informação & Informação**, Londrina, v. 15, n. esp., p. 1-12, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/6585>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

CARVALHO, Adriana Cintra de; OLIVEIRA, Marcelo Pires de. Leitura de histórias em quadrinhos: uma prática discursiva entre crianças não-alfabetizadas. **Revista Comu**. [S.l.], v. 1, 2004. Não paginado. Disponível em: <<http://ltc.nutes.ufrj.br/constructore/objetos/obj3526.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CHRISTOPHE le precurseur. **Le blog de pense**, [S.l.], 2010. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://panse.over-blog.com/article-christophe-le-precurseur-42672371.html>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1974.

COSTA, Robson Santos. As histórias em quadrinhos como gênero discursivo. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE LETRAS E LINGUÍSTICAS, 12., 2009, Uberlândia. **Anais do SILEL**. Uberlândia: EDUFU, 2009. Não paginado. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2009_gt_lg10_artigo_1.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2016.

_____. **Linguagens contemporâneas**: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis. 2007. 136 f. Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal do Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://www.memoriasocial.pro.br/documentos/Dissertações/Diss214.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2016.

DAFLON, Claudete. Dos quadrinhos à poesia: a experimentação gráfico-visual. **Cadernos de Letras da UFF**, v. 44, p. 237-254, 2012. Disponível em: <<http://www.uff.br/cadernosdeletrasuff/44/dossie13.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

EINSTEIN, Albert. **Cosmic religion**: with other opinions and aphorisms. New York: Covici-Friede, 1931.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, Lúcia Maria Alves; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. Prefácio. In: _____. **Linguagem, identidade e memória social**: novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 7-12.

FIGURAS de linguagem. **Leio, logo existo**, São João do Ivaí, 2011. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://gmmz.blogspot.com.br/2011/03/figuras-de-linguagem-brasil-escola.html>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Contexto, 2016.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. 2001. 176 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000236050&fd=y>>. Acesso em: 01 nov. 2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto alegre: UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em 10 jul. 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

JUNQUEIRA, Fernanda Gomes Coelho. **Confronto de vozes discursivas no contexto escolar**: percepções sobre o ensino de gramática da língua portuguesa. 2003. 250 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Departamento de Letras, Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4009/4009_3.PDF>. Acesso em: 02 dez. 2016.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009.

MORESI, Eduardo (Org.). **Metodologia da pesquisa**. Brasília, DF: Universidade Católica de Brasília, 2003. Disponível em: <<http://www.inf.ufes.br/~falbo/files/MetodologiaPesquisa-Moresi2003.pdf>>. Acesso em: 08 jul. 2016.

MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1977.

MUTT and Jeff. **Wikispaces**, São Francisco, 2006. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<https://trcs.wikispaces.com/Mutt+and+Jeff>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

O JARDIM das delícias terrenas, de Hieronymus Bosch. **A matéria do tempo**, Porto, 2011. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://amateriadotempo.blogspot.com.br/2011/02/o-jardim-das-delicias-terrenas-de.html>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

OLIVEIRA, Carlos Victor de. **O valor informativo das histórias em quadrinhos como canal de divulgação científica**. 2012. 129 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <<http://ridi.ibict.br/handle/123456789/768>>. Acesso em: 08 dez. 2016.

ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. A memória da divulgação científica: um discurso informacional. **Revista Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 9, n.14, p. 114-130, 2012. Disponível em: <http://www4.unirio.br/morpheusonline/numero14-2012/artigos/evelin_pt.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2016.

_____. Ciência da Informação e divulgação científica: reflexos epistemológicos. In: ENANCIB, 10, 2009, João Pessoa. **Anais do X ENANCIB**. João Pessoa: ANCIB, 2009. Não paginado. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3139/2265>>. Acesso em: 08 jan. 2017.

PAJÉU, Hélio Márcio et al. Uma nova proposta de classificação de histórias em quadrinhos. **Biblionline**, João Pessoa, v. 3, n. 2, jul./dez. 2007. Não paginado. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/1920/1689>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

PRÍNCIPE Valente. **BD Portugal**, Santiago, 2005. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://www.bdportugal.info/Comics/index.html>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

PRESSER, Alexandra; SCHLÖGL, Larissa. Narrativa em histórias em quadrinhos: o uso do timing para conquistar leitores. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 29, n. 70, p. 35-42, jan./abr. 2015. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2015.29.70.04>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução das histórias em quadrinhos. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 1, n. 5, p. 103-106, nov. 1996. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/2954/2238>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2016.

R. F. Outcault. **Lambiek**, Amsterdam, [2016]. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emília. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, São Paulo, v. 23, n. 1, p. 63-75, jan./abr. 2011. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/480/460>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

SILVA, João Nelson. HQs nos livros didáticos. In: BIBE-LUYTEN, Sonia Maria (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 55-59.

SPINK, Mary Jane P.; MEDRADO, Benedito. Produção de sentidos no cotidiano: uma abordagem teórico-metodológica para a análise de práticas discursivas. In: SPINK, Mary Jane P. (Org.). **Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas**. São Paulo: Cortez, 2004. p. 41-61.

TANINO, Sônia. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar**. 2011. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade de Londrina, 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/SONIA%20TANINO.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

TEM gente que adora uma reforma. **Ivo viu a uva**, [S.l.], 2012. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://www.ivo viu a uva.com.br/tem-gente-que-adora-uma-reforma/>>. Acesso em 10 de dez. 2016.

TRÂNSITO. **Ivo viu a uva**, [S.l.], 2012. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://www.ivo viu a uva.com.br/gestos-de-transito/transito-4/>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

UM BLOG na escola. **Educação digital**, São Paulo, 2013. 2 ilustrações. Não paginado. Disponível em: <<http://educaneide.blogspot.com.br/2013/06/escolhi-hqs-para-meu-projeto.html>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

VALENTIM, Ana Paula Simonaci. **A divulgação científica nos quadrinhos como objeto de memória**: o discurso do cientista em “As aventuras de Tintim”. 2015. 104 f. Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal do Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://www.memoriasocial.pro.br/documentos/Dissertações/Diss364.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo Terra; MACEDO, Vera Amélia Amarante (Org.). **Formas e expressão do conhecimento**: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 117-149.

VERGUEIRO, Waldomiro. O leitor de histórias em quadrinhos: diversidades e idiossincrasias. **Info Home**, Rio de Janeiro, jun. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo_print.php?cod=141>. Acesso em: 08 jan. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2014. p. 7-32.

VOCÊ sabia que existem diversos tipos de balão?. **Era uma vez...Brasil**, Rio de Janeiro, 2016. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloos/>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

WILHELM Busch. **Lambiek**, Amsterdam, [2016]. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<https://www.lambiek.net/artists/b/busch.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

WIKIPÉDIA. **Cisgénero**. Flórida, 2016. Não paginado. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cisgénero>>. Acesso em: 12 dez. 2016.

WORD watch: some comic relief with The Katzenjammer Kids. **The Maitland Mercury**, [S.l.], 2015. 1 ilustração. Não paginado. Disponível em: <<http://www.maitlandmercury.com.au/story/3530331/word-watch-some-comic-relief/>>. Acesso em: 23 jul. 2016.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

1. Qual o seu gênero?

2. Qual a sua idade?

3. Qual a sua cor?

4. Em que bairro você reside?

5. Você lia histórias em quadrinhos na infância? Se sim, quais?

() Super-heróis

() Disney

() Turma da Mônica

() Mangás

() Não lia.

() Outras. Quais? _____

6. Você ainda lê histórias em quadrinhos? Se sim, quais?

() Super-heróis

() Disney

() Turma da Mônica

() Mangás

() Não leio.

() Outras. Quais? _____

7. Ao escolher um curso acadêmico, você diria que alguma história em quadrinhos personagem específico de HQ teve alguma influência nessa escolha?

8. Alguma história em quadrinhos ou personagem específico já te levou a pensar em cursar outra graduação além da atual?

9. Você considera as histórias em quadrinhos como um meio de divulgação científica? Por quê?

10. Você acredita que as histórias em quadrinhos, como meio de divulgação científica, podem influenciar estudantes a seguirem determinadas carreiras acadêmicas? Por quê?